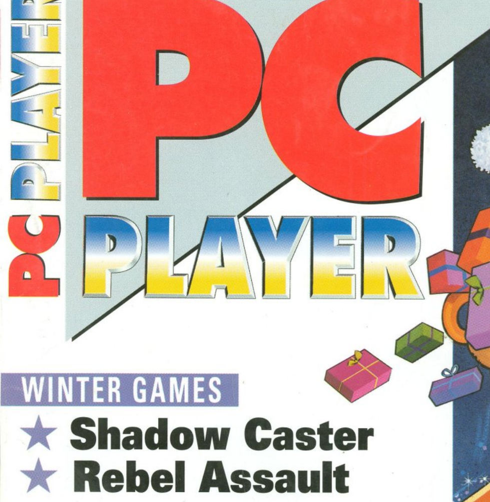
12-93 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs



DM 6,50
ÖS 50,-
SFR 6,50
LFR 155,-
HFL 8,-
LIT 8.400,-

WINTER GAMES

★ Shadow Caster

★ Rebel Assault

ZUM FESTE DAS BESTE

Die Hardware-Hits des Jahres

SCHÖNER SCHONEN

Disney peppt Ihr Windows auf

PROZESSOR-UPGRADE

486-Power für alte 386er



TIPS & TRICKS TOTAL

Gelöst: Simon, Zork, Privateer & Dark Sun

Test: Xmas Lemmings

Test: Shadow Caster

CD-ROM-Tests: Cinemania '94 • Chronik des 20. Jahrhunderts • Star Trek-Story • Jurassic Park als PC-Spiel • Fußball-Tests: Anstoß & Goal • Sam & Max • Seawolf


NHLPA
Motiv wurde aus mehreren Bildschirmfotos zusammengestellt.
DAS HEIßESTE SPIEL AUF DEM EIS HAT SEINEN SCHMELZPUNKT ERREICHT!
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
NHL
PRODUIT LICENCE OFFICIEL
Ziehen Sie sich warm an, wenn Sie sich an die PC-Version von NHL® Hockey wagen.
Laufen Sie mit den besten Eishockeyspielern der Welt über das Eis bei einer Geschwindigkeit, die Ihnen den Atem rauben wird. Schlagen Sie eiskalte Slapshots, und kontern Sie mit knallharten Bodychecks. Oder legen Sie die Maske des Torwarts an, holen Sie zum Schlag aus, und machen Sie einen Hechtsprung nach vorn, um den Puck bei 160 km/h zu halten.
Und nach all der Action auf dem Eis sollten Sie sich eine kleine Verschnaufpause gönnen, um in aller Ruhe die Statistiken zu studieren. Bei NHL Hockey können Sie die Stärken und Schwächen jedes einzelnen Spielers aus jedem NFL-Team miteinander vergleichen und ihre Fortschritte während der ganzen 84-Spiele-Saison auflisten, damit Sie am Ende der Saison die wohlverdienten Auszeichnungen erhalten.
Dieses preisgekrönte Sportspiel besitzt für den PC noch mehr Action, Strategie und Realität als für jedes andere System, denn die brillanten Grafiken erwecken jede Konfrontation zum Leben. NHL Hockey unterstützt die Soundkarten SoundBlaster, AdLib und Roland MT-32, so daß Sie in die Atmosphäre eintauchen können.
Videospiel-Fans werden vor Neid erblassen, wenn sie NHL Hockey auf dem PC sehen...
Pressestimmen – PC Player 9/93: 88%; Powerplay 10/93: 86%; Besonders Empfehlenswert, PC Games 10/93: 86% - Award; ASM 10/93: 10 von 12 - Hitstern; DOS International 10/93: 8 von 10
EA SPORTS
ELECTRONIC ARTS
Electronic Arts GmbH, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh
EA DIRECT
Falls Sie Schwierigkeiten haben, dieses Spiel im Handel zu erwerben, wenden Sie sich bitte an EA DIREKT, Tel.: 05241/24307, Fax: 05241/24244.
EA SPORTS, das EA SPORTS Logo und Electronic Arts sind Warenzeichen von Electronic Arts. NHLPA, National Hockey League Players Association und das Logo von NHLPA sind Warenzeichen von NHLPA und werden unter Lizenz von Electronic Arts verwendet. NHL und das Logo von NHL sind Warenzeichen von NHL und werden unter Lizenz von Electronic Arts verwendet.



PACK' DEN ZIMTSTERN AUF DEN SCANNER

Der redaktionelle Vorlauf und seine Auswirkungen treiben in dieser Zeit des Jahres seltsame Blüten. Redaktionsschluß für die PC Player-Ausgabe, die Sie jetzt in den Händen halten, war bereits im Oktober. Angesichts der Vorweihnachts-Themen im Heft rangen wir uns deshalb im zarten Frühherbst viel vorgezogenes Fest-Feeling ab. Um für die Gestaltung unseres »Schenk' Dir was«-Features in die richtige Stimmung zu kommen, setzte sich unser Layout-Team Glühweindämpfen aus und schreckte für die Bildbeschaffung vor nichts zurück: Oliver Kneidel packte ein paar Zimtsterne zwecks Digitalisierung auf den Scanner (»Ein Geheimrezept von Mama!«) - nach Krümeln wird heute noch gesucht.

In diesen Tagen liefert unsere Redaktion nicht nur extradicke PC Player-Ausgaben ab, sondern bastelt auch an einem geheimnisvollen Sonderprojekt unter dem Codenamen »CD Player«. Dahinter verbirgt sich eine Zeitschrift speziell für CD-ROM-Besitzer. Hier gibt's Tests von CD-ROM-Spielen, Anwendungs-Software und neuen CD-ROM-Laufwerken pur.
Aber warum verlangen wir für das Ding stolze 24,80 Mark? Ganz einfach: Auf dem Titelbild klebt ein leibhaftiges CD-ROM drauf - gut gefüllt mit Spiele-Demos, Video-Clips, Shareware-Highlights, Update-Patches, der offiziellen PC Player-Wertungsdatenbank und vielen anderen Goodies. Ab 30. November ist diese Kombination Zeitschrift + CD-ROM erhältlich.

Etwas verspätet möchten wir an dieser Stelle eine kleine Umbesetzung bei unserem Redaktionsteam bekanntgeben. Gestreßt durchs Studium legt Michael Thomas eine kleine Testpause ein; dafür ist seit ein paar Ausgaben Anatol Locker als Gastautor in PC Player vertreten. Nachdem wir schon vor einigen Jahren höchst fruchtbar mit Anatol zusammengearbeitet hatten, freuen wir uns über diese Verstärkung ganz besonders. Als Experte für geschliffene Formulierungen und exotische Themen beweist er sich diesen Monat beim Sezieren von »Wayne's World« und dem Test eines Bodybuilding-Programms. Als einziges Individuum im Dunstkreis der PC Player-Redaktion hat er in seinem Leben schon einmal freiwillig ein Fitneßstudio betreten.

Ihr PC-Player Team

PC PLAYER

3D-Grafik der Güteklasse »schwindelerregend« bietet Origins Action-Adventure Shadow Caster. Unseren ausführlichen Test finden Sie ab Seite
46

12·93 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

PC PLAYER

WINTER GAMES
46 ★ Shadow Caster
16 ★ Rebel Assault

ZUM FESTE DAS BESTE
19 Die Hardware-Hits des Jahres

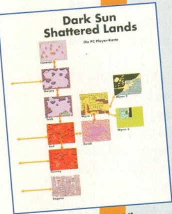
SCHÖNER SCHONEN
36 Disney peppt Ihr Windows auf

PROZESSOR-UPGRADE
110 486-Power für alte 386er

TIPS & TRICKS TOTAL
129 118 114 124 Gelöst: Simon, Zork, Privateer & Dark Sun

CD-ROM-Tests: Cinemania '94 • Chronik des 20. Jahrhunderts • Star Trek-Story • Jurassic Park als PC-Spiel • Fußball-Tests: Anstoß & Goal • Sam & Max • Seawolf

AKTUELL



Top-aktuelle Tips: Wir lösten für Sie Simon the Sorcerer sowie Return to Zork, erkundeten die besten Privateer-Strategien und spielten nebenbei Dark Sun durch
124





»Anstoß« im Test – alles über den neuen Fußball-Strategie-hit ab Seite
68

HARDWARE

SOFTWARE



Mit seinen Helden Sam & Max geht Lucas-Arts neue Wege in punkto Steuerung und Brachialhumor

8

Alle Jahre wieder kürt die PC Player-Redaktion die besten Produkte, mit denen Sie Ihren Computer aufwerten können. Vom CD-ROM bis zur Soundkarte, vom Utility-Paket bis zum Heim-DTP - der Kaufempfehlungsreigen startet ab Seite

19

Fliegende Toaster sind out - die neue Bildschirmschoner-Generation bietet edle Grafik und klasse Gags

36

Jenseits von Star Trek: Judgement Rites und die anderen neuen Enterprise-Spiele standen im Mittelpunkt unseres Besuchs bei Interplay

6

SPIELE-TESTS

CD-ROM-SPIELE

TIPS & TRICKS

RUBRIKEN



Interplays neue Star Trek-Spiele

ENTERPRISE STARTKLAR

Was tun, wenn das neue Star-Trek-Adventure nicht rechtzeitig zu Redaktionsschluß fertig wird? Ganz einfach: Nach Kalifornien beamen und den Interplay-Programmierern über die Schulter schauen.

Doppeldecker im Weltraum? Da schluckt selbst Captain Kirk...

Der Weltraum, unendliche Weiten...« – mit diesen Worten beginnen unzählige Folgen der Science-fiction-Serie »Star Trek«, in Deutschland als »Raumschiff Enterprise« bekannt. In den 27 Jahren seit der Ausstrahlung ihrer ersten Folge hat sie Kultstatus erreicht. Anläßlich des 25. Geburtstages der Serie im Jahr 1991 erschien das Computerspiel »Star Trek: 25th Anniversary«, das sowohl in den USA als auch in Europa ein großer Erfolg war.

Produziert wurde das Programm von Interplay Productions, Computerspiel-Veteranen noch durch Programme wie »The Bard's Tale«, »Wasteland«, aber auch neueren Titeln wie »Battlechess« oder »Castles« vertraut. Da sich Interplay die Rechte für »Star Trek«-Spiele mit der alten Crew für die nächsten 8 Jahre gesichert hat, war es nur eine Frage der Zeit, bis sich das zweite Adventure um die legendären Helden Kirk, Spock und »Pille« McCoy auf die Festplatte beamen würde.



Die Mitarbeiter von Interplays Star-Trek-Team haben immer ihren Phaser griffbereit: Rusty Buchert und Jay Patel führten uns Judgement Rites vor

PC Player hatte bei einem Besuch bei Interplay in Irvine (ca. 80 km südlich von Los Angeles) die Gelegenheit, Rusty Buchert, dem Produzenten von »Star Trek: Judgment Rites«, über die Schulter zu sehen.

Rusty, worum genau geht es bei Judgment Rites?

Rusty Buchert: Wir haben, wie im ersten Spiel, wieder das Episoden-Format gewählt; also mehrere »kleine« Adventures anstelle eines einzigen »großen« Spiels. In einer der Episoden taucht z.B. Trelane aus der TV-Episode »Tödliche Spiele auf Gothos« auf. Er ist seinen Babysittern entwischt und hat den ersten Weltkrieg »entdeckt«. Er ist davon total fasziniert, entführt drei Föderationsraumschiffe und hofft, daß Kirk auftaucht, weil es beim letzten Mal so viel Spaß gemacht hat, mit ihm zu spielen. Beim ersten Star-Trek-Adventure hatten wir keine durchgehende Story durch alle Folgen erzählt. Zum Schluß ein Kampf zwischen der Enterprise und anderen Raumschiffen, man gewinnt, Game Over.

Das ist bei Judgement Rites anders; die einzelnen Episoden sind durch eine gemeinsame Rahmenhandlung miteinander verknüpft. Dabei geht es um eine unbekannte Rasse von Außerirdischen, die sich für oder gegen einen Kontakt mit der Föderation entscheiden wird. Ziel ist natürlich, einen erfolgreichen Kontakt herzustellen; vier der Episoden sind eine Art Eignungstest der Außerirdischen.

Du hast die letzte Episode vom vorherigen Star Trek-Spiel erwähnt...

Rusty: Das war das schlimmste am ganzen Spiel!

...wie sieht es denn jetzt mit den Action-Sequenzen aus? Sind sie wieder so hart zu meistern wie beim letzten Mal?

STAR TREK AUF CD-ROM

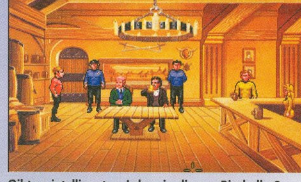
Gut 2 Jahre nach dem Erscheinen der Disketten-Version des ersten Star Trek-Adventures arbeitet Interplay in diesen Tagen an einer CD-ROM-Fassung. Wichtigste Neuerung: Kirk & Co. sprechen ihren Text. Das ist wörtlich zu verstehen; Interplay hat es geschafft, nahezu alle Original-Schauspieler ins Studio zu bekommen, um dort die Bildschirmtexte zu sprechen und aufzunehmen. Einzige Ausnahme ist Lt. Uhura (Michelle Nichols), die laut Agent »andere Verpflichtungen« zu erfüllen hatte. In der Hollywood-Sprache heißt das aber eher, daß für sie nicht genug Geld dabei herausgesprungen wäre.

»Wir haben 28 verschiedene Sprecher für die 60 Charaktere auf der CD,« erzählt Bill »Wheez« Dugan, verantwortlicher Produzent für die CD-ROM-Fassung. »Insgesamt hört man um die viereinhalb Stunden Dialog, wenn man das Programm komplett durchspielt. William Shatner meinte daraufhin, 'das ist ja soviel Text wie für drei Kinofilme.' Außerdem gibt's viele originale Soundeffekte aus der Serie, 75 Prozent mußten allerdings neu zusammengemischt werden, da fürchterlich viele Störgeräusche auf den alten Bändern waren.«

Die CD-ROM-Umsetzung soll noch 1993 erscheinen. Eine deutsche Version ist auch geplant; allerdings nur mit übersetzten Texten; die Stimmen werden weiter in Englisch erklingen.

(Roland Austinat/hl)

Rusty: Bei Judgement Rites haben wir drei verschiedene Schwierigkeitsgrade. Als »Federation Cadet« kann man den Kampf sogar automatisch gewinnen. Wir haben gemerkt, daß nicht jeder Adventure-Spieler ein »Jet-Jockey« sein will, der gegen alles und jeden kämpft.



Gibt es intelligentes Leben in diesem Bierkeller?

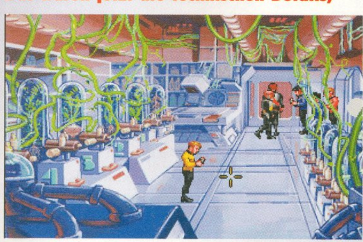
Was gibt's sonst noch an neuen Features?

Rusty: Fangen wir mal mit den technischen Neuerungen an: es gibt Klein- und Großbuchstaben, damit man den Text besser lesen kann, die Brücke ist detaillierter gestaltet, und wir haben bewegliche Hintergrundbilder. Die Raumschiffe sind keine digitalisierten Modelle mehr, bei denen man die einzelnen Pixel sehen kann; diesmal haben wir alles in 3D gerendert. Dadurch erreichen wir jetzt 103 Frames pro Sekunde, verglichen mit 37 frames im ersten Spiel.

Was uns etwas störend beim ersten Spiel aufgefallen ist, war die Animation einzelner Personen wie Kirk, Spock oder McCoy. Die Grafik war dabei oft langsam und ruckelig.

Rusty: Das lag daran, daß wir nur eine einzige große Objektdatei hatten, in der sämtliche Grafiken, Texte und Animationen für alle Episoden gespeichert waren. Da konnte es schon etwas dauern, bis die richtige Animation gefunden wurde. Sie ist jetzt in mehrere Dateien – eine pro Episode – unterteilt, so daß das Programm sich nicht immer durch alle Daten wühlen muß.

Das waren jetzt die technischen Details;



Bei Judgement Rites kommen mehr Hauptpersonen der Enterprise-Crew zum Zuge als beim Vorgängerspiel

wie sieht's denn mit spielerischen Neuerungen aus? Ich denke da an die manchmal etwas umständliche Anwendung einzelner Objekte, z.B. »Benutze Spock mit Tricorder mit McCoy mit Computer...«

Rusty: Das Benutzer-Interface ist das gleiche geblieben, wir planen eine leichte Veränderung für zukünftige Star Trek-Spiele. Das Handling ist aber verbessert worden; wenn Du jetzt einen Gegenstand mit einem anderen benutzen willst, wird Spock automatisch diesen Gegenstand anwenden. Das war beim letzten Spiel an manchen Stellen wirklich etwas verwirrend gelöst.

Wenn man auf Planeten runterbeamt, können diesmal auch Scotty, Uhura, Sulu und Checkov mitkommen. Beim letzten Mal waren es ja nur Kirk, Spock, McCoy und der »Wegwerf-Sicherheitsoffizier«. Die anderen Crewmitglieder sind auch Teil der Story, Sulu und Uhura spielen z.B. in zwei Episoden eine Rolle, Checkov wirkt in einer Folge aktiv mit.

Kannst Du uns noch einen Ausblick auf zukünftige Star Trek-Spiele geben? Woher bekommt Ihr z.B. die Ideen für die Handlung und wie setzt Ihr sie um?

Rusty: Wir setzten uns mit einer Gruppe von z.Zt. sechs Autoren zusammen und besprechen verschiedene Ideen. Daraufhin bekomme ich Entwürfe für Stories, sage, »O.K., das sieht gut aus,« und schicke sie zu den Paramount Filmstudios, die ein letztes Wort bei allen Star Trek-bezogenen Dingen haben. Geben die Paramount-Leute grünes Licht, schreiben unsere Autoren ein komplettes Drehbuch. Ist es fertig, setzen wir uns wie bei einem Rollenspiel zusammen und spielen dieses Script durch. Einer ist der Erzähler und wir spielen die Personen; das ist der beste Weg, um herauszufinden, ob das Drehbuch »funktioniert« oder ob wir in Schwierigkeiten sind. Schließlich geht das Script dann zu den Programmierern.

Zum jetzigen Zeitpunkt haben wir die Stories für das dritte und vierte Spiel bereits zusammen; sie sind gerade zum Durchchecken bei Paramount, und sobald sie zurück sind, können komplette Drehbücher geschrieben werden. Wir möchten verstärkt Personen und Rassen aus der ursprünglichen Serie zurückbringen, wie wir es mit Harry Mudd und Trelane bereits gemacht haben. Gut wäre zum Beispiel Cyrano Jones aus »Kennen Sie Tribbles?«, vielleicht zusammen mit Harry Mudd, das könnte ein schönes Desaster werden. Wir denken auch an Charlie X, Red Jack, Horta, den Wächter der Ewigkeit oder die Organier.

Im dritten Spiel wollen wir dann Super VGA unterstützen und acht Bewegungsrichtungen anstatt den vier ermöglichen. Nummer 3 wird außerdem zuerst als CD-ROM erscheinen, später dann aber auch in einer abgespeckten Diskettenversion auf den Markt kommen. Die einzelnen Episoden sollen außerdem auf mehreren unterschiedlichen Orten spielen, z.B. Gestein auf einem Planeten sammeln, dann auf einer Raumstation analysieren, zum nächsten Planeten fliegen, etc. Das vierte Spiel soll dann von der Handlung offener sein; anstatt einem festen Kurs zu folgen, können dann Planeten in loser Reihenfolge angeflogen werden.

Wir wollen jedenfalls glaubwürdig die Atmosphäre, das Ambiente sowie die Charaktere der Serie vermitteln und dabei mehr erzählerische Tiefe hinzufügen.

(R.Austinat/ hl)

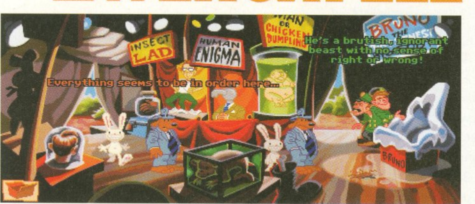
KEINE GNADE FÜR DAS ZWERCHFELL

Preview: Sam & Max






Die Katze hat das wichtige Dokument gefressen – kein Problem für Max (»Darf ich meinen Tennisschläger neu mit Katzendarm bespannen?«)



Sam & Max besuchen den Vergnügungspark, aus dem Bigfoot entflohen ist. Man beachte die anderen Ausstellungsstücke. Die Parkbesitzer sind übrigens am Rücken verwachsene siamesische Zwillinge. Sam & Max gibt es hingegen nur einmal – das doppelte Auftauchen in diesem zusammengeklebten Bild hat technische Gründe.

Noch vor Weihnachten sollen Lucasarts' Sam und Max die PC-Bildschirme auf der Jagd nach Bigfoot unsicher machen.

Als LucasArts Games noch Lucasfilm Games hieß und dringend ein Grafiker gesucht wurde, der farbenfrohe Hintergründe für Spiele wie »Indiana Jones and the Last Crusade« zeichnen konnte, fiel die Wahl auf Steve Purcell. Steve wurde schnell zu einem der Top-Grafiker, gestaltete die Cover-Zeichnungen der Monkey-Island-Spiele und erschuf Meisterwerke wie die famose EGA- und VGA-Sequenz, in der Indy Jones binnen drei Sekunden um 100 Jahre altert.

Steve hat aber noch ein heimliches Steckenpferd – den Comic. Seine beiden Kreaturen »Sam & Max – The Freelance Police« (übersetzt etwa: freischaffende Polizisten) haben es immerhin zu drei Comic-Heften gebracht. Ein großer Verkaufserfolg waren sie nicht, aber bei allen Lucasfilm-Mitarbeitern mehr als beliebt. In fast allen Büros hängen Sam & Max-Cartoons, in nahezu jedem Spiel wurden die beiden irgendwo in der Grafik versteckt und in der (nur in Amerika erhältlichen) Haus-Zeitschrift »The Adventurer« gibt es alle drei Monate eine kurze Sam & Max-Episode.

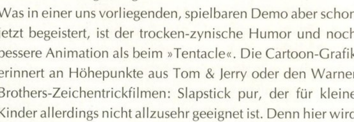
Wer kommt zuerst ans klingelnde Telefon? Die Sitten sind rauh im Detektivbüro von Sam & Max.

Jetzt sollen die Zwei als Spiele-Stars endlich zum verdienten Weltruhm gelangen. »Sam & Max hit the road« könnte dabei LucasArts witzigstes und abgedrehtestes Adventure werden – was nach dem furiosen »Day of the Tentacle« kein leichtes Unterfangen ist.

Das Inventar von Sam finden Sie diesmal als Pappschachtel mit Icons

Sam ist ein sehr entfernter Verwandter von Roman-Detektiv Sam Spade: Zynisch, mit zerknittertem Anzug und kompromißloser Bereitschaft, dem Bösen eins auszuwischen. Sein Partner Max ist ein flauschiges Häschen mit stark ausgeprägtem Hang zur Gewalt: Solange man was kaputt machen kann, stellt sich Max jeder Gefahr. Gemeinsam erhalten die beiden den Auftrag, einen verschwundenen Bigfoot (amerikanische Variante des Yeti) zu suchen. Dieser hat sich in einem Vergnügungspark aus dem Staub gemacht, wo er jahrelang in einem Eisblock eingeschlossen war. Die Jagd nach dem Fabelwesen führt Sam und Max quer durch die Vereinigten Staaten von Amerika.

Sam & Max wird das bisherige LucasArts-Adventure-Schema durchbrechen. Statt einer ständig eingeblendeten Verb- und Objektliste steht der ganze Bildschirm für die Grafik zur Verfügung. Sechs verschiedene Icons für Befehle wie »Nimm«, »Benutze« oder »Rede« sind per rechtem Mausklick anwählbar. Ein Pappkarton links unten im Bild ruft das Inventory auf. Umschalten zwischen Sam und Max kann man nicht – Sie steuern immer Sam direkt. Aber Sie können mit dem Benutze-Befehl auch Max einsetzen. Diese Bedienung, die sehr an Sierra-Spiele erinnert, wird wahrscheinlich die Puzzle-Komplexität etwas senken – aber warten wir vor solchen Aussagen lieber auf das fertige Programm.



Was in einer uns vorliegenden, spielbaren Demo aber schon jetzt begeistert, ist der trocken-zynische Humor und noch bessere Animation als beim »Tentacle«. Die Cartoon-Grafik erinnert an Höhepunkte aus Tom & Jerry oder den Warner Brothers-Zeichentrickfilmen: Slapstick pur, der für kleine Kinder allerdings nicht allzusehr geeignet ist. Denn hier wird kräftig geprügelt, geschossen und mit Haustieren geworfen. **(bs)**




STRIKE COMMANDER
DAS EXPLOSIVE CD-ROM-EREIGNIS!
Origins erstes erweitertes Spiel auf CD ist so heiß, daß Sie einen Schritt zurücktreten sollten, um sich nicht die Finger zu verbrennen.
Wir schreiben das Jahr 2011. Die weltweite Machtstruktur ist ins Wanken geraten, da der Durst nach Öl unter den herrschenden Konglomeraten ein chaotisches Durcheinander und einen unerbittlichen Kampf zur Folge hatte.
Sie sind der Anführer eines Elite-Geschwaders von Söldnern im gefährlichsten Luftkampf Ihres Lebens.
Strike Commander™ auf CD ist ein weiterer Schritt in der Entwicklung des interaktiven Films.
Mit Strike Commander auf CD erhalten Sie außerdem das Speech Accessory Pack mit digitalisierter Sprachausgabe für alle 16 Charaktere, General-Midi-Musikunterstützung für eine ohrenbetäubende Atmosphäre und die Tactical Operations™ mit 21 zusätzlichen Missionen und zahlreichen neuen zu erforschenden Gebieten.
Wenn Sie nach einer Entschuldigung suchen, sich ein CD-ROM-Laufwerk zuzulegen, hier ist sie...
STRIKE COMMANDER
ORIGIN
ORIGIN®
We create worlds.®
Vertrieb durch: Electronic Arts GmbH, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh.
EA DIRECT
Falls Sie Schwierigkeiten haben, dieses Spiel im Handel zu erwerben, wenden Sie sich bitte an EA Direkt: 05241/24307
1993 Origin Systems Inc. Origin und We Create Worlds sind eingetragene Warenzeichen von Origin Systems Inc. Strike Commander und Tactical Operartions sind Warenzeichen von Origin Systems Inc. Electrronic Arts ist ein Warenzeichen von Electronic Arts.

AUFGETAUCHT



Da lacht das U-Boot-Fahrer-Herz: Treffer und versenkt

Mit Electronic Arts auf Tauchfahrt: Der dritte Weltkrieg aus der Persikop-Perspektive.

In den Gewässern von Electronic Arts wurde dieser Tage eine fortgeschrittene Version der neuen U-Boot-Simulation SSN-21 Seawolf gesichtet. John Ratcliff, der schon das Programm »688 Attack Sub« entwarf, versucht sich damit erneut an einer möglichst authentischen Softwareumsetzung einer tauchenden Hi-Tech-Sardinenbüchse.

Mangels aktuellem Feindbild wurde für die Hintergrundstory ein altes Schreckgespenst durch einen Kunstgriff wiederbelebt: wirtschaftliche, ethnische und politische Unruhen treiben die Staaten der ehemaligen Sowjetunion an den Rand des Chaos. Einige russische Generäle fühlen sich angesichts des Zusammenbruchs der gewohnten Ordnung dazu berufen, die Macht an sich zu reißen. Unter ihrer Führung wird die UdSSR wiedergegründet und die diplomatischen Beziehungen mit dem Westen abgebrochen. Außer Kontrolle gerät die Situation, als auf Kuba amerikafreundliche Putschisten Fidel Castro vertreiben: Wohl aus Sorge um den Zigarren-Nachschub lassen die neuen Kremlherrscher eine Flotte von Archangelsk aus in See stechen – mit Kurs auf Kuba.

Anhand verräterischer Sonarprofile spürt man gegnerische Schiffe auf

Netterweise sind sich die Militärs darüber einig, unter allen Umständen den Einsatz von Atomwaffen zu vermeiden – und so beginnt der 3. Weltkrieg »konventionell«. In 33 Missionen heißt es nun, die finsteren Pläne der Altkommunisten zu vereiteln. Mit Ihrem SSN-21 Seawolf U-Boot führen Sie Aufträge wie Angriffe auf feindliche Konvois aus.

Angesichts der Sparzwänge im amerikanischen Haushalt existiert momentan allerdings noch kein einsatzfähiges U-Boot der Seawolf-Klasse, aber auf dem Papier soll es angeblich bis zu dreimal effektiver als das Vorgängermodell 688 sein.

Ausgerüstet mit modernster Sonartechnik, acht Torpedoröhren dazu Harpoon-, Tomahawk- und Sea Lance-Raketen sowie den neuesten technischen Gimmicks wäre es der Alptraum eines jeden Frachter- oder Zerstörer-Kapitäns. Bis eines Tages die momentan auf Eis liegenden Pläne wieder aus den Schubladen des Verteidigungsministeriums gekramt werden, können sich die amerikanischen Senatoren schon mit dieser Simulation auf die zu erwartenden gigantischen Beschaffungskosten einstimmen.



In der Kartenansicht wird nicht nur navigiert – auch die Bewegungen anderer Schiffe können beobachtet werden

Über 40 Schiffstypen und 25 U-Boote anderer Klassen sowie Wale werden in der endgültigen Fassung implementiert sein. Besonderen Wert legte John Ratcliff auf die akustische Untermalung. 100 gesamplete Sounds sollen das Spiel zu einer wahren Ohrenweide machen. Mit Videosequenzen und Sprachausgabe informieren die Besatzungsmitglieder über wichtige Geschehnisse an Bord. Einen Blick auf die Wasseroberfläche kann man zudem nicht nur per Periskop sondern auch mit Überwachungsbojen wagen. Neben einer Modemoption sollen sich in Netzwerken bis zu vier Spieler gleichzeitig an der Kunst der unterseeischen Kriegsführung versuchen dürfen. Eine Veröffentlichung von SSN-21 Seawolf ist für Januar 1994 vorgesehen. **(tw)**



GEBALLTE LADUNG

Mit seiner ersten Zeitschrift auf CD-ROM packt der DMV-Verlag eine geballte Ladung Multimedia in Ihren PC.

Die Themen könnten in jeder Zeitschrift stehen: Ein Test von Soundkarten, ein Interview mit Vobis-Designer Colani, die Vorstellung von Shareware-Programmen. Doch das »Multi CD Magazin« geht diese Themen auf moderne Art an. Wie der Name sagt, wurde das Magazin nicht auf Papier gedruckt, sondern auf eine CD gepresst.

Die Artikel lesen Sie also am Bildschirm (unter Windows 3.1). Dafür gibt es aber zahlreiche Bonus-Tracks: Im Soundkarten-Test hören Sie beispielsweise die getesteten Karten, denn deren Klänge wurden auf der CD in bester Qualität gespeichert. Im Colani-Interview entscheidet der Leser, welche Fragen gestellt werden. Die Antworten gibt es natürlich als Video-Clips, bei denen der Meister der runden Formen mit markigen Zitaten nicht spart. Und die Shareware wird nicht nur vorgestellt; mit einem Mausklick wird sie auch gleich auf Ihrer Festplatte installiert. Die Artikel sind wesentlich kürzer gehalten, als in normalen Computer-Zeitschriften; statt geschriebener Worte wird auf die Elemente Bild, Ton und Video gesetzt.

Die erste Multi-CD enthält weiterhin Artikel über Cyberspace und Virtual Reality, Grafikkarten-Tests und viele News aus dem Multimedia-Bereich. Die CD kostet 39,80 Mark und ist im Zeitschriftenhandel erhältlich. Weitere Ausgaben sollen in vierteljährlichem Abstand folgen. **(bs)**



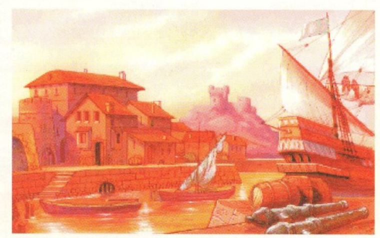
Der erste Soundkarten-Test, den man hören kann: Ein Klick auf die Lautsprecher genügt.

Was würden Sie den Designer Colani fragen? Die Antworten gibt es per Videoclip, was sich bei diesem markigen Gesprächspartner lohnt.

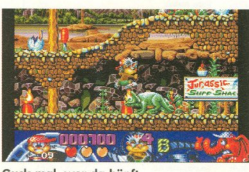
KARL MAY UND KOLUMBUS

Karl May und Christoph Kolumbus haben zumindest eine softwaremäßige Gemeinsamkeit: Beide standen Pate für zwei neue Produkte der Eutiner Firma Software 2000. »Der Schatz im Silbersee« ist ein deutschsprachiges Adventure im Stil der Sierra-Abenteuer und basiert auf dem gleichnamigen Roman des Winnetou-Vaters.

Rund um die Entdeckung Amerikas rankt sich hingegen die Wirtschaftssimulation »Kolumbus«, bei der bis zu vier Spieler gleichzeitig die Segel setzen können. Der integrierte Kartengenerator soll für langanhaltenden Spielspaß sorgen. Ende November werden die Programmierer voraussichtlich ihre Arbeit beendet haben. **(tw)**



»Kolumbus« sticht bald in See, während Karl May ebenfalls in den Startlöchern steht



Guck mal, wer da hüpft...

EIN ABEND IM KINO

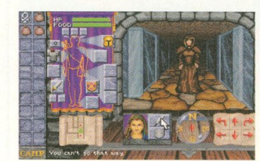
Flair Software möchte Sie in die Welt des Films entführen. In einem Kinocenter kann man sieben verschiedene Vorführungen besuchen und wird von der Vorstellung so mitgerissen, daß man in den Filmwelten auf die Suche nach Oscar-Statuen geht. Ob in einer Cartoon-Welt, einem Dinosaurier-Drama oder Bonanza – überall laden Plattformen und unangenehme Gegner zum Hüpfen ein.

»Oscar« – so der Name des Spiels – wird in Kürze das Licht der Welt erblicken und soll ein mehr als würdiger Nachfolger zu »Trolls« werden. **(tw)**

HACKER-KERKER

Das beinahe schon klassische Mailbox-Rollenspiel »Dungeon Hack« wird nun von SSI in einer völlig überarbeiteten Version veröffentlicht. 3D-Grafiken, Automapping, zahlreiche Monster, Fallen und Rätsel sowie neue Soundeffekte sollen Fantasy-Fans an den Monitor fesseln.

Ein Dungeon-Generator sorgt für abwechslungsreiche Abende – wobei Sie den Schwerpunkt festlegen können, nachdem sich die Betonung von Gegnern, Rätseln und Magie richtet.

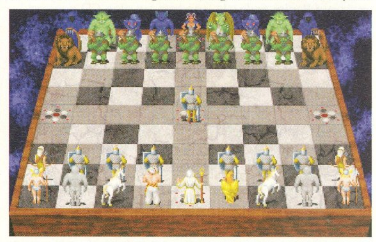


Wer hat Angst vor dem Kapuzenmann ?

Die Steuerung dieses wahrscheinlich im November erscheinenden Titels kann natürlich komfortabel per Maus erfolgen **(tw)**

ARCHON LEBT

Das Revival betagter Spieleklassiker erfreut sich ungebrochener Beliebtheit. Nach den »Cover-Versionen« von Pirates, Railroad Deluxe, Seven Cities of Gold und den fünf Action-Oldies der »Microsoft Arcade« widmet sich SSI der Wiederbelebung eines weiteren Edel-Oldies. »Archon« begeisterte einst ganze Generationen von C 64- und Amiga-Besitzern. Die Mischung aus Strategie und Action wird jetzt



Strategie: Besetzen Sie taktisch wichtige Felder

nach all den Jahren von den Original-Programmierern für PCs umgesetzt.

Spielerische Verschlimmbesserungen sind nicht zu erwarten. Wie in alten Zeiten stehen sich zwei Armeen von Fantasy-Figuren auf einer Art Schachbrett gegenüber. Durch kluge Züge müssen fünf Punkte besetzt werden, um das Spiel zu gewinnen. Treffen sich zwei Figuren auf einem Feld, folgt eine Action-Sequenz. Im Gegensatz zu diversen Schach-Programmen mit animierter Grafik greifen Sie hier selber ins Geschehen ein; mit guten Reflexen putzt man auch mal eine stärkere Figur vom Brett. **(hl)**



Action: Treffen zwei Figuren aufeinander, ist Ihr Geschick gefragt

ROCK ME BABY

Filmgigant Paramount hat eine Software-Abteilung gegründet, die sich mit ungewöhnlicher Windows-Software beschäftigt. Mit »Interactive Movie Select« können Sie aus 2000 Film-Kurzbeschreibungen Ihr Wunsch-Video aussuchen – allerdings nur amerikanische Versionen. Die Angaben, die eine US-Videothek braucht, um den Film für Sie zu

finden, werden dann automatisch ausgedruckt. »Rock, Rap 'n Roll« ist hingegen ein Musikprogramm, bei dem Sie aus Instrumenten-Samples einen Song zusammenstellen können. Die Fähigkeiten des Programms sind allerdings arg begrenzt; in jedem der drei Musikstile Rap, Rock oder Reggae gibt es nur ein gutes Dutzend Samples. Beide Programme sind zur Zeit nur in den USA erhältlich, ein deutscher Vertrieb ist uns noch nicht bekannt. **(bs)**



Die Musik-Software »Rock, Rap 'n Roll« macht auch aus unmusikalischen Menschen echte Meister-Rocker

5 vor Jahren

DEZEMBER 1988

■ Lucasfilm verklagt den amerikanischen Software-Hersteller Solar Systems. Der veröffentlichte eine Diskette mit Vorlagen (Templates) für Spreadsheet-Software unter dem Namen »Templates of Doom«. Neben der Namensähnlichkeit zu dem Indiana-Jones-Film »Temple of Doom« stieß den Lucasfilm-Anwälten die Gestaltung der Packungsabbildung sauer auf. Auszug aus der Anklageschrift: »Das Titelbildmotiv der Packung des Beklagten zeigt einen Abenteurer, der im wesentlichen dem Indiana-Jones-Charakter ähnelt. Er ist bekleidet mit Fedora-Hut, brauner Lederjacke, Schultertasche und späht durch einen Tempeleingang in einen Raum voller Flammen«. Probleme haben die Leute...

■ In Europa tobt der Heimcomputer-Kampf zwischen Atari und Commodore munter weiter. Im Weihnachtsgeschäft '88 scheint Atari (noch) die besseren Karten zu haben. Commodore gibt zu, daß doppelt so viele ST-Modelle als Amiga-Computer in Großbritannien verkauft wurden. Ein wesentlicher Grund: Commodores billigstes Modell, der Amiga 500, kostet umgerechnet gut 1200 Mark und ist damit rund 300 Mark teurer als der Atari ST.

BEI KARSTADT RÜTTELT'S

Der in der letzten Ausgabe vorgestellte Joystick-Ersatz »Cyberman« (»Die Maus, die rüttelt«) ist ab 15. November exklusiv in allen Karstadt-Filialen zu erhalten. Im Preis von 299 Mark sind drei Spiele enthalten: »Shadowcaster«, »Forgotten Castle« und »Dinosaur Adventure«. Dabei soll es sich aber nicht um die vollständigen Programme, sondern um abgespeckte Versionen handeln. Das in unserem Bericht angekündigte »Lands of Lore« wurde dafür gestrichen. **(bs)**

DER KRITISCHE WEG

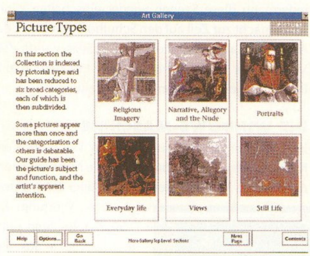
Hardware-Hersteller Media Vision (Pro Audio Spectrum-Soundkarten) steigt jetzt groß ins Software-Geschäft ein. Noch dieses Jahr sollen in USA das Science-Fiction-Adventure »Quantum Gate« und das Action-Abenteuerspiel »Critical Path« erscheinen. Beides sind reine CD-ROM-Produkte, die Videofilme, 3D-Animationen und Zeichentrick miteinander verbinden.

In Critical Path müssen Sie beispielsweise der Widerstandskämpferin Kat durch ein Lagerhaus helfen, welches von Mutanten und Bomben durchsetzt ist. Über Videokameras sehen Sie Kats Handlungen und können durch Fernsteuerung die Maschinen im Lagerhaus bedienen. Beide Spiele sollen allerdings erst im Frühjahr 1994 nach Europa kommen; dann ist mit komplett synchronisierten Fassungen zu rechnen. Mehrere Edutainment-Titel für Kinder sind ebenfalls bei Media Vision in Arbeit.

Gleichzeitig stellte Media Vision auf der Systems ein neues externes Gehäuse für CD-ROMs und Lautsprecher vor. »Memphis«, so der Name des Prototypen, besticht nicht nur durch cooles Design sondern auch durch auf PC-Software abgestimmte Klangqualität. Das fertige System soll Anfang 1994 erscheinen. **(bs)**

MEHR MULTIMEDIA

Microsofts Multimedia-Abteilung, bekannt durch »Cinemania« und »Dinosaurs« hat zahlreiche weitere Titel in der Pipeline. »Art Gallery« enthält 2000 Gemälde aus der Sammlung der Londoner National Gallery. Zu jedem Bild gibt es natürlich aus-



Kultur auf CD-ROM: Microsoft Art Gallery enthält über 2000 Gemälde

führliche Kommentare von Kunstkritikern; die Bilder sind nicht nur nach Stilen und Epochen, sondern auch nach Themen und Bekanntheitsgrad sortiert. Für Roboter-Fans arbeitet man an »The Ultimate Robot«, einem Projekt, das der letztes Jahr verstorbene SF-Autor Isaac Asimov einleitete. Hier kann man nicht nur Stories über Roboter lesen, sondern mit einem Baukasten sel-

KURZ UND BÜNDIG

■ Pop-Musiker Peter Gabriel arbeitet an einem CD-ROM seiner letzten LP »US«. Unter dem Namen »PG interactive« kann man die Songs der LP neu abmischen und auf Videoclips den Entstehungsprozess der Platte betrachten.
■ Das erste System im 3DO-Standard, Panasonics »FZ REAL« war in den USA zwei Tage nach Erscheinen ausverkauft. Die Erst-Käufer sind trotzdem sauer: Software für das System verzögert sich und erscheint erst Anfang November – vier Wochen nach der Hardware. Bis dahin müssen die Kunden mit dem beigelegten Spiel »Crash'n'Burn« vorlieb nehmen.
■ Modem-Spiele demnächst auch in Deutschland: Die Firma »Soft & Sound« holt das System von »Online Entertainment« im November in heimische Gefilde. Über eine 0130-Nummer kann man kostenlos den Zentral-Computer in England anrufen. Soft & Sound schickt dann am Monatsende eine Rechnung über die verspielte Zeit: 50 Pfennig pro Spielminute ist der vorgesehene Preis. Zu Beginn des Projekts werden die Multiplayer-Spiele »Air Warrior« und »Battletech« verfügbar sein, eine Börsen- und eine Wirtschaftssimulation werden folgen.
■ Microprose will demnächst OS/2-Versionen seiner Produkte veröffentlichen. Das Autorennen »Microprose Grand Prix« und das Strategie-Spiel »Fields of Glory« sollen schon im November erscheinen.
■ Die Software-Firmen probieren immer wieder Tricks, um härtere Gesetze gegen Raubkopierer durchzusetzen. Zur Zeit läuft eine Informations-Kampagne, um über die Steuerverluste zu informieren, die Waigel & Co. durch die Software-Piraterie entstehen.

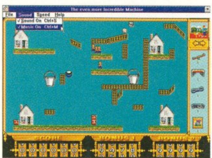
ber Maschinen-Menschen zusammenbauen.
Für das Frühjahr hat Microsoft eine deutsche Version der »Dinosaurs« angekündigt; die Übersetzungsarbeiten sind zur Zeit in vollem Gange. **(bs)**

BLUTIGES ENDE

Videospiel-Gigant Sega ist verärgert: Dem von der Firma Acclaim produzierten Spielmodul »Mortal Kombat« für das Mega Drive droht ein Verbot in mehreren europäischen Ländern. Mortal Kombat ist ein brutales Kampfspiel aus Spielehallen, das vor grausamen Todesszenen nicht zurückschreckt. Acclaim verpflichtete sich, diese Szenen für die Heim-Versionen zu entfernen. Die Programmierer haben allerdings einen geheimen »Blood Code« eingebaut, mit dem jedermann diese Szenen wieder einschalten kann. Dieser Code macht zur Zeit auf den Schulhöfen weltweit die Runde. Als erstes Land reagierte Spanien: Sega wurde der weitere Vertrieb des Moduls verboten; eine Indizierung in Deutschland ist angeblich schon in Vorbereitung **(bs)**.

DIE WINDOWS-MASCHINE

Jetzt können Sie sich auch in einer Windows-Version den Kopf über der »Even More Incredible Machine« zerbrechen. Auch diese Variante des in PC-Player 9/93 getesten Programms (Wertung: 82) bietet 150 Puzzles rund um verrückte Maschinen aus Streichhölzern, Fließbändern, Mäusen und Krokodilen, die Sie zu Ende bauen müssen. Grafik und Sound wurden für diese Version leicht verbessert: Im Super-VGA-Modus gibt es 256 Farben zu sehen. **(bs)**



Jetzt auch für Windows: Verrücktes Puzzeln mit der Incredible Machine

HÖRZU SPIELT MIT

Software ist zu teuer? Ein ganzer Stapel Software-Pakete, die in Zusammenarbeit mit der Zeitschrift Hörzu entstanden, beweist das Gegenteil. Die in vielen Kaufhäusern und Fachgeschäften erhältlichen Programme kosten alle unter 100 Mark. Für Spielefreaks am interessantesten ist natürlich die Spielsammlung »WordPerfect Family Fun« mit den drei kompletten Spielen »Oxyd Magnum«, »Pinball Dreams« und »Robocod« – alles aktuelle Vollpreis-Produkte, die hier zusammen keine 100 Mark kosten. Für Windows gibt es eine Zusammenstellung der 15 besten Spiele aus den »Microsoft Windows Entertainment Packs« für nur 69 Mark. Weitere Programme aus der Serie: Das Windows-Zeichenprogramm »Studio«, eine leicht verkleinerte Version der bekannten DOS-Shell »Norton Commander«, die komplette Textverarbeitung »Wordstar für Windows« (inklusive Fax-Programm) und der Terminplaner »Twinpiece«. (bs)



Software zum Spartarif: Von der Textverarbeitung bis zur Spielesammlung

Hitparade

PC-SPIELE-CHARTS

DEUTSCHLANDS PC-VERKAUFSHITS (DISKETTE)

Platz	Titel	(Vormonat) Hersteller
1	DAY OF THE TENTACLE	(-) LucasArts
2	SYNDICATE	(1) Bullfrog/Electronic Arts
3	X-WING	(2) LucasArts
4	STRIKE COMMANDER	(4) Origin
5	EISHOCKEY MANAGER	(7) Software 2000
6	THE LOST VIKINGS	(20) Interplay
7	PINBALL DREAMS	(3) 21st Century
8	COMANCHE	(10) Novalogic
9	PRINCE OF PERSIA II	(6) Broderbund
10	FIELDS OF GLORY	(19) Microprose
11	LANDS OF LORE	(16) Westwood/Virgin
12	DARK SIDE OF XEEN	(17) New World Computing
13	FLIGHT SIMULATOR 5.0	(-) Microsoft
14	LEMMINGS II	(9) Psygnosis
15	TORNADO	(8) Digital Integration

Quelle: Media Control

DEUTSCHLANDS PC-VERKAUFSHITS (CD-ROM)

Platz	Titel	(Vormonat) Hersteller
1	THE 7TH GUEST	(1) Virgin
2	DAY OF THE TENTACLE	(2) LucasArts
3	DER PATRIZIER	(3) Ascon
4	KING'S QUEST VI	(5) Sierra
5	DUNE	(4) Virgin
6	SECRET OF MONKEY ISLAND	(9) LucasArts
7	SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE VOL. II	(8) Software Toolworks
8	BATTLE CHESS	(7) Interplay
9	WING COMMANDER	(6) Origin
10	SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	(10) LucasArts

Quelle: Media Control

! Superpreise !

Spiele

4 D Sport Boxing HB dt., 3,5"	39,-
Legend of Kyrandia dt., 5,25"	39,-
Nigel Mansell HB dt., 3,5"	39,-
Paket: N. Mansell + 4 D Sport Boxing	59,-

Standard-Software Klassiker

Laplink XL (mit seriellem Kabel, dt., 3,5")	66,-
Turbo C++ 3.1 für WINDOWS dt., 3,5"	255,-
Windows Draw 3.1 dt., 3,5"	99,-
WordStar 1.5 f. Windows dt., 3,5"	55,-
Paket: Windows Draw + WordStar	144,-

Tel: 08121 / 769-102
oder
Fax: 08121 / 769-103

DMV Software, Gruberstr. 46a
85586 Poing

Versand Inland:
+ DM 6,- per Vorauskasse
+ DM 9,- per Nachnahme
Versand Ausland:
nur per Nachnahme + DM 15,-

! Superpreise !

PAS

Computerspiele und Software
Gartenstr. 11, 63868 Großwallstadt
Tel.: 06022/24833 Fax: 24843
MO-FR: 14-19 h, SA: 10-15 h

Versandkosten (zzgl. NN-Geb.):
NN: DM 8,50 Vork.: DM 6,50 (bar/EC)
Selbstabholung möglich, nach telef. Vereinb.!
Irrtum u. Druckfehler vorbehalten!

Archer Mac Leans Pool B., DH	63,95
Balance, DV	39,95
BAT II, DV	79,95
Body Blows, DH	55,95
Buck Rogers 2, DH	68,95
Burntime, DV	79,95
Campaign, DV	77,95
Cool World, DH	69,95
Dune II, DV	63,95
Eishockey Manager, DV	79,95
Excellent Games, DH (Jimmy W. Snooker, James Pond 2, Car + Driver, Popolous 2)	79,95
Fire + Ice, DH	56,95
Gateway 2 – Homeworld, E	61,95
Ishar 2, DV	61,95
Lands of Lore, DV	61,95
Lemmings 2, DH	78,95
Maniac Mansion 2, DV	85,95
Might + Magic 5. DV	85,95
NHL Hockey, DH	79,95
PC Games Collection, DH (Castle Master, Hard Drivin 2, Trivial Purs., MIG 29 Fulcrom. Escape Planet..)	38,95
Prehistorik 2, DH	79,95
Prophecy of the Shadow, DV	75,95
SEAL Team, DH	79,95
Sensible Soccer 92/93, DV	55,95
Shadowworlds, DV	78,95
Sink or Swim, DH	75,95
Space Hulk, DH	79,95
Star Control 2, DH	48,95
Star Trek, DV	78,95
Strike Commander, DH	85,95
Super Cauldron, DH	79,95
Syndicate, DV	79,95
The Cartoons, DH	75,95
Tornado, DH	76,95
Ultima Underwold 2, DH	73,95
Wayne's World, DH	67,95
Whale's Voyage, DV	73,95
Wing Commander 2 + SAP, DV	69,95
X-Wing, DH	85,95

PC-Lucasfilm-Koffer (Indy 3/Zack Mc Kracken/Maniac Mansion)	DM 89,-
PC-Evergreen-Koffer (Rock'N Roll/Zack Mc Kracken/Masterblazer)	DM 49,-

10er pack Disketten 3,5" HO	16,90
Word Star f. Wind. 1.5	89,90



mirox communication GmbH
Hackenbroicher Str. 71a
50259 Pulheim
Tel. 02238-83775
Fax 02238-83775

Händleranfragen erwünscht ! Händleranfragen erwünscht ! Händleranfragen erwünscht !

Auszug aus unserer Preiliste		IBM	AMIGA
ACES OVER EUROPE	?A	70	
ALIEN BREED 2	DA	53	48
ANSTOSS	DV	66	66
ARCHON ULTRA	DV	78	
BALLISTIC DIPLOMACY	DV	47	
BATMAN RETURNS	DA	59	59
BATTLE TEAM (B. ISLE + DATA 1)	DA	74	68
BATTLE ISLE DATADISK 2	DA	48	48
BAZOOKA SUE	DV	78	78
BETRAYAL AT KONDOR	DV	79	
BLUE FORCE	EA	82	
BURNTIME	DV	79	67
CAMPAIGN DATA	DV	43	43
CHESS MANIAC 5 BILLION AND 1	DV	90	
CHRISTOPH KOLUMBUS	DV	79	
CLASH OF STEEL	EA	73	
CYBER RACE	DA	78	
DARKLANDS	DV	78	
DARK SUN	EA	66	
DAY OF TENTACLE	DV	86	
DER PATRIZIER	DV	78	66
DER SCHATZ IM SILBERSEE	DV	85	78
DIE SIEDLER	DV	78	78
DOGFIGHT	DA	89	68
DRACULA	DA	78	
EIGHT BALL DELUXE	DA	59	
EISHOCKEY MANAGER	DV	78	72
ELECTRO BODY	DA	42	
ELITE 2	DA	78	60
EYE OF THE BEHOLDER	DV	78	
FANTASY EMPIRES	EA	66	
FIRE AND ICE	DA	55	
FLASHBACK	DV	66	60
FLUGSIMULATOR 5.0	DV	125	
FORGOTTEN CASTLE	DV	79	
FREDDY PHARKAS	DV	64	
GOAL!	DV	59	
GUNSHIP 2000 SCENARIO DISK	DA	54	
HATTRICK!	DV	78	68
HEARTLIGHT	DA	42	
HIRED GUNS	DA	78	68
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATL.	DV	84	75
INDY CAR RACING	DV	60	
JURASSIC PARK (DINO PARK)	DV	65	59
KASPAROW GAMBIT (SCHACH)	DA	79	
KINGMAKER	DV	66	66
KRUSTY´S FUN HOUSE (SIMPSON)	DA	53	49
LANDS OF LORE - THRONE OF	DV	62	
LINKS INNISBROOK COPPERHEAD	"	43	
LOLLYPOP	DA	73	
LOST IN TIME	DV	86	
LOTHAR MATTHÄUS FUßBALL	DV	64	61
MAD NEWS	DV	78	68
McDONALD LAND	DA	54	
MIG 29 - Datadisk für "Falcon 3.0"	DA	53	
MIGHT & MAGIC 5	DV	85	
MORTAL KOMBAT	DA	59	53
NHL HOCKEY	DA	78	
NFL COACHES CLUB FOOTBALL	DA	78	
PACIFIC STRIKE	DA	85	
PATRIOT	DA	78	
PINBALL DREAMS	DA	55	
PIRATES GOLD	DV	89	
PRINCE OF PERSIA 2	DA	68	
PRIVATEER	DV	85	
PRIVATEER SPEECH PACK	DA	38	
PROTOSTAR	DV	73	
RAGNAROCK	DV	83	
RAILROAD TYCOON DELUXE	DA	78	
ROBOCOD	DA	62	
SAM & MAX	EA	72	
SEAL TEAM	DA	79	
SENSIBLE SOCCER 92/93	DA	54	48
SHADOWCASTER	DA	79	
SIM FARM	EA	85	
SIMON THE SORCERER	DV	85	
SPELLCRAFT - ASPECTS OF VALOR	DV	75	
SPELUNX	EA	67	
STARLORD	DA	91	
STREET FIGHTER 2	DA	61	52

PREISLISTE kostenlos
anfordern ! System angeben !

STRIKE COMMANDER + SPEECH	DA	119	
STRIKE COMM. TACTICAL OP. 1	DA	38	
STRONGHOLD	EA	66	
SUBWAR 2050	DA	91	
SYNDICATE	DV	77	60
TERMINATOR 2029	EA	73	
TERM. OPER. SCOUR DATA-DISK	EA	42	
THE LOST VIKINGS	DV	77	
THE SHADOW OF YSERBIUS	EA	66	
T.F.X.	DA	79	
TURRICAN 2	DA	66	
TORNADO	DA	77	
UNLIMITED ADVENTURES	DV	79	
V FOR VICTORY 3	DA	77	
WARLORDS 2	EA	78	
WING COMMANDER ACADEMY	DA	66	
X-WING MISSION DISK 1	DA	42	
X-WING MISS. DISK 2 (B-WING)	DV	42	
X-WING UPGRADE KIT	DV	54	
YO! JOE!	DA	60	55

! SUPERGÜNSTIG !
CD-ROM PANASONIC
Modell CR 562 /AT-BUS double speed (300KB/s) DM 479,-

CD-ROM SPIELE

BAT 2 - THE COSHAN CONSPIRA.	DV	85
BATTLE CHESS 1 SVGA	DA	95
BURNING STEEL	DV	89
BURNTIME	DV	85
DAY OF THE TENTACLE	DV	95
DER PATRIZIER	DV	89
GOLDEN 7- Superspielesammlung	DV	95
INCA	DV	119

CD-EROTIKLISTE gegen Altersnachweis !

JURASSIC PARK (DINO PARK)	DA	65
LABYRINTH OF TIME	DA	85
LANDS OF LORE	DV	85
LOLLYPOP	DA	65
REBEL ASSAULT	EA	88
SUPER STRIKE COMMANDER	DA	89
TURRICAN 2	DA	61

SOUNDKARTEN / CD-ROM DRIVE

SoundBlaster 16ASP	459
WAVE BLASTER f. SB16ASP od. SG16	382
SOUND GALAXY I BX II dt., 2 Lauts.	145
SOUND GALAXY I NX II dt., 2 Lauts.	195
SOUND GALAXY I NX II STEREO dt., 2 Ls.	272
SOUND GALAXY I NX PRO 16	398
MITSUMI FX-001D double speed CD-ROM	449

Alle Preise in DM incl. MwSt. Versandkosten incl. Nachnahme 10,- DM. Vorkasse (EC-Scheck) 6DM. Ab 250,– DM Bestellwert VERSANDKOSTENFREI! Lieferung Ausland bitte erfragen.Einige Spiele waren bei Anzeigenschluß nicht lieferbar. DA=dt. Anleitung EA=engl. Anleitung DV=dt. Version Preisänderung,Irrtum und Lieferung vorbehalten.Vorbestellung nicht lieferbarer Spiele nehmen wir gerne an. Kein Ladenverkauf .Abholung möglich !



IBM

ACES OVER EUROPE	89,–
MANIAC MANSION DT.	**99,-**
BODY BLOWS	59,–
FLACON 3.0 MISSION 2	61,–
WING C. ACADEMY	73,–
STREET FIGHTER 2	61,–
BETRAYAL AT KRONDOR DT.	90,–
FREDDY PHARKAS DT.	83,–
PROTOSTAR	85,–
BLUE FORCE	85,–
GOAL	72,–
RAILROAD TYCOON DELUXE DT.	90,–
RETURN O.T. PHANTOM DT.	105,–
BURNTIME	90,–
PIRATES GOLD DT.	**104,-**

IBM

LANDS OF LORE DT.	74,–
LEISURE LARRY 6	83,–
PATRIOT	92,–
TORNADO	79,–
SYNDIKATE	92,–
WARLORDS 2	92,–
PINBALL	68,–
POOL	**72,-**
FLIGHT SIM. 5.0	a.A.
USA EAST	95,–
JAPAN SCENERY	56,–
GATEWAY II HOMEWORLD	76,–
MIGHT AND MAGIC 5 DT.	99,–
TWILIGHT 2000 DT.	96,–
ULTIMA UNDERWORLD	

IBM

1 U. 2 CD ROM	99,–
CHESS MANIACS CD ROM	95,–
DAY OF TENTACLE CD ROM	103,–
BURNTIME CD ROM	90,–
PROTOSTAR CD ROM	78,–
SOUNDBLASTER ASB 16 DT.	**429,-**
SOUNDBLASTER SB 16 DT.	**379,-**
SOUNDBLASTER PRO DT.	**249,-**
GRAVIS ANALOG PRO	84,–
GRAVIS GAME PAD	59,–
CD ROM PACK INCL. SOFTWARE UND ASP 16, AKTIVBOXEN, MICROPHON, DOUBLESPEED-LAUFWERK	**1249,-**

GAMES WORLD
Landwehrstraße 32 a
80336 München
Laden
Telefon 089/557665
Telefax 089/5501947

GAMES WORLD
Jakobsplatz 2
90402 Nürnberg
Laden
Telefon 0911/203028
Telefax 0911/222117

GAMES WORLD
Landsberger Straße 135
80339 München
Laden und Versand
Telefon 089/5022463
Telefax 089/5026767

VERSANDBEDINGUNGEN:
VERSAND NUR PER VORKASSE (PLUS 6 DM, BEI ZONE 3: DM 12,-), V-SCHECK ODER EURO-VISA CARD
VERSAND PER UPS, 24 STUNDENSERVICE
VERSAND ADR. GAMES WORLD, LANDSBERGER STRASSE 135, 80399 MÜNCHEN

089-5022463

Der Countdown läuft für das ehrgeizigste CD-ROM-Projekt des Jahres. Noch sechs Wochen bis Rebel Assault...

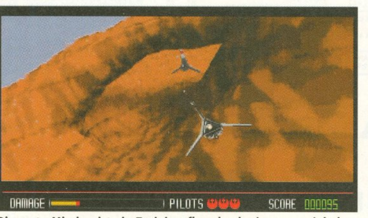
DAS CD-ROM



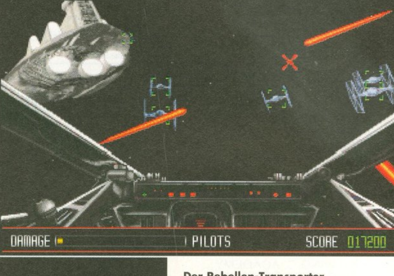
Über den »Krieg der Sterne« brauchen wir dem aufgeklärten PC-Player-Leser nichts mehr zu erzählen. Das Filmspektakel ist nicht zuletzt für die tollen Spiele von LucasArts verantwortlich, denn mit den Kinoeinnahmen wurde diese Software-Firma gegründet. Jetzt schlagen die Programmierer zurück: Mit »Rebel Assault« bringen sie eine interaktive Version des Kinofilms auf CD-ROM für 386/486-PCs.

Fünfzehn durch eine Handlung miteinander verbundene Actionszenen aus den Star-Wars-Filmen müssen am PC nachgespielt werden. Der Spieler schlüpft dabei in die Rolle eines jungen Piloten, dem ähnlich wie Luke Skywalker eine entscheidende Rolle im Kampf gegen das Imperium zufällt. Erste Demos des Spiels vor sechs Monaten ließen vermuten, daß Rebel Assault nur mäßig interaktiv sein könnte, weil hauptsächlich Filme von der CD abgespult werden, ähnlich wie bei »7th Guest«. Dieses Vorurteil wiederlegt die uns vorliegende Version völlig, bei der schon sechs der fünfzehn Missionen spielbar sind. Zwar ist die grobe Flugrichtung vorgegeben, weil Filme von der CD als Hintergrund dienen, doch diese werden von zahlreichen Objekten überlagert, die sowohl den Gegnern, wie dem Spieler selbst relativ viel Bewegungsfreiheit lassen.

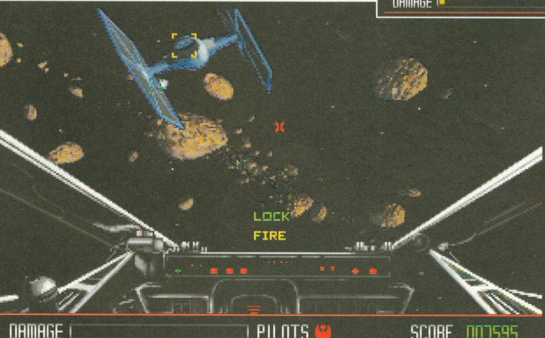
So kann man beispielsweise in einer Angriffsformation aus sechs TIE-Fightern jeden einzelnen auf's Korn nehmen: Sechs unabhängige überlagerte Filme machen es möglich, daß man jeden einzeln und in beliebiger Reihenfolge angreifen kann. Das fertige Rebel Assault soll kurz vor Weihnachten erscheinen und wird mit Sicherheit den endgültigen Run auf CD-ROM-Laufwerke auslösen. Die Programmierer machen jedenfalls fleißig Überstunden, damit rechtzeitig zum nächsten Redaktionsschluß ein fertiges Rebel Assault auf unserem Schreibtisch landet. **(bs)**



Die erste Mission ist ein Trainingsflug durch einen verwinkelten Canyon



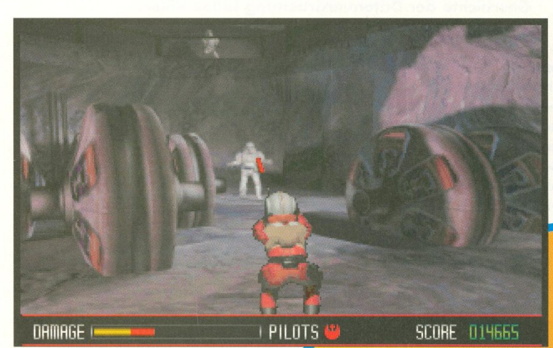
Der Rebellen-Transporter muß um jeden Preis vor den TIE-Fightern beschützt werden



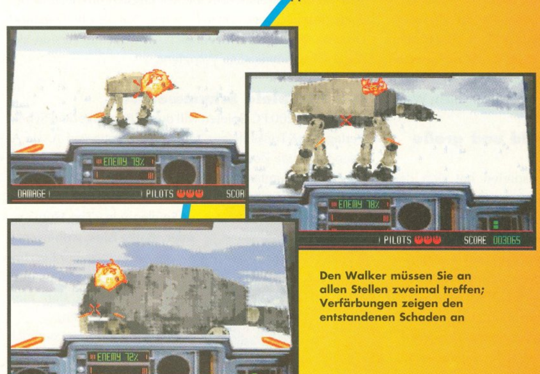


Eine Hetzjagd durch ein Asteroidenfeld gehört zu den gefährlichsten Missionen

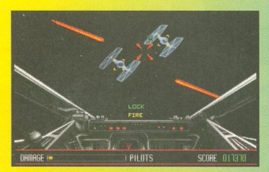
SCHLÄGT ZURÜCK

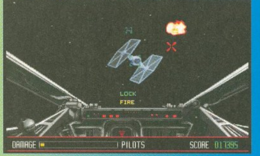


Im Inneren der Rebellenbasis müssen Sie Sturmtruppen zu Fuß abwehren

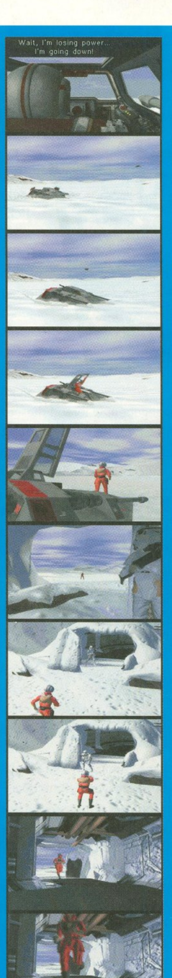


Den Walker müssen Sie an allen Stellen zweimal treffen; Verfärbungen zeigen den entstandenen Schaden an





Mehrere, überlagerte Filme machen es möglich, daß Sie jeden dargestellten TIE-Fighter einzeln vernichten können







READ.ME

Spielebücher

Ein abwechslungsreiches Lese-Sortiment: Tips, Tricks, Fantasy und die Geschichte der Datenverarbeitung laden diesen Monat zum Schmökern ein.

Menschen und Computer

Einen Streifzug durch die historische Entwicklung der Computer und der bedeutensten Firmen in diesem Bereich will dieses Buch unternehmen. Trotz seines Umfangs und des beachtlichen Preises wird diese Thematik nur sehr unvollständig und oberflächlich gestriffen. Einzelne Rechner wie Commodores PET, der C 64 oder der Amiga werden nur in wenigen Sätzen abgehandelt; andere (z.B. der Sinclair Spectrum) einfach komplett unterschlagen.

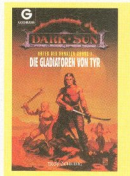
Teilweise sind die gelieferten Informationen falsch und rufen Erheiterung hervor. Beispielsweise wird der Arbeitsspeicher des Commodore 64 mit 20 KByte angegeben, während dieser Rechner laut Autor gleichzeitig mit CP/M betrieben wurde. Dieses Buch befaßt sich weder mit Menschen noch mit Computern besonders intensiv und ist daher nur von zweifelhaftem Wert.



Götter, Geld und große Taten

Den Strategiespielen hat sich das Buch von Rainer Osenberg verschrieben. Zu 14 Spielen wie »1869«, Mad TV oder Railroad Tycoon werden Kurzbeschreibungen und Tips gegeben. Unterteilt ist das Werk in die Abschnitte »Götter« (SimEarth/SimLife), »Geld« (Handelssimulationen wie Winzer) und »Große Taten« (u.a. Buzz Aldrin's Race Into Space, Pirates, SimCity). Die Qualität der erteilten Hilfestellungen reicht von »brauchbar« bis hin zum puren Allgemeinplatz ohne spielerischen Nährwert. Teilweise wurde nur die Spielanleitung zusammengefaßt und um magere Tips bereichert.

Empfohlen werden kann dieses Buch nur jemandem, der sich einen Überblick über die wichtigsten unkriegerischen Strategiespiele verschaffen möchte. Auf der beiliegenden Diskette befindet sich lediglich eine Demo-Version des Ascon-Programms »Der Patrizier«.



DER ROMAN ZUM ROLLENSPIEL

Basierend auf dem Rollenspielsystem »Dark Sun« entstand nicht nur die jetzt erhältliche Computerumsetzung – auch ein Buchautor hat den Stoff literarisch weiterverwertet. Der Goldmann-Verlag brachte nun zeitlich passend den ersten Teil einer in dieser Fantasy-Welt angesiedelten Romanreihe heraus. »Ein Zeitalter, vom Tod regiert, ein Held, für die Arena geboren, ein Schicksal, mit Blut geschrieben« lautet das verheißungsvoll auf der Rückseite prangende Motto. Die deutsche Übersetzung des von Troy Denning verfaßten Werkes trägt den Titel »Unter der dunklen Sonne 1 – Die Gladiatoren von Tyr« und kostet 9,90 DM.

ISBN 3-442-24573-7 **(tw)**

Das PC-Spiele Schummelbuch

Zu mehr als 200 PC-Spielen will dieses Buch aus dem Sybex-Verlag Tips&Tricks liefern, wobei die Palette von A wie A-Train bis Z wie Zool reicht. Dieser Band ist vom Anspruch her einer der umfassendsten Titel, die momentan erhältlich sind, bietet jedoch auch viel heiße Luft. Am brauchbarsten sind die Levelcodes zu Spielen wie »The Humans« oder »Battle Isle«, wohingegen zu Adventures nur Kurztips gegeben werden – eine Komplettlösung darf man hier nicht erwarten.



Dieses Buch ist ein Sammelsurium vieler Cheats, die schon lange in Zeitschriften und Mailboxen veröffentlicht sind. Der wesentliche Vorteil ist, daß hier alle Tips alphabetisch geordnet in gebundener Form vorliegen. **(tw)**

NEUE SPIELEBÜCHER – DIE AUSLESE

Titel	Autor	Verlag	ISBN-Nummer	Preis	Wertung
Menschen und Computer	H.Voltz	Markt&Technik	3-87791-380-6	49,- Mark	Mangelhaft
Götter, Geld und große Taten	R.Osenberg	Sybex	3-8155-0056-7	39,80 Mark	Ausreichend
Das PC-Spiele Schummelbuch	C.Borgmeier	Sybex	3-8155-0065-6	29,80 Mark	Befriedigend

Leuchtende Augen, surrende Festplatten: Mit welchen Dingen können Sie sich und Ihrem PC zu Weihnachten eine besondere Freude machen?

Weihnachts-Tuning für Ihren PC

Schenk' Dir was!

Im Dezember wird aufgerüstet. Keine Angst, natürlich völlig friedlich, denn rechtzeitig zum Fest der Liebe machen Anbieter von PC-Zubehör Rekordumsätze. Wenn auch Sie noch darüber grübeln, was Sie sich selbst schenken sollen oder was für einen Computer-Freak aus dem Bekanntenkreis interessant sein könnte, dann sind Sie hier an der richtigen Stelle.

PC Player hat auf den nächsten Seiten Geschenkvorschläge für alle Lebens- und Preislagen zusammengestellt. Unser Redaktionsteam verbürgt sich dabei für die Qualität dieser Produkte. Denn jedes getestete Gerät hat sich mindestens einer von uns für den Heim-PC gekauft oder wird es sich selbst unter den Christbaum legen.

Wir erheben aber nicht den absolutistischen Anspruch, die zweifelsfrei besten Produkte ausgewählt zu haben, denn jeder Käufer hat andere Maßstäbe. In den meisten Fällen haben wir uns zwei Kandidaten rausgepickt: Die »Aufsteiger«-Variante gefällt uns vom Preis/Leistungs-Verhältnis am besten; mit einer billigeren Lösung kommen Sie meist nur schlechter weg. Die »Profi«-Variante steht dagegen unter dem Motto »Geld spielt keine Rolle«: Wenn Sie wirklich ein Top-Produkt ohne Kompromisse kaufen wollen und das nötige Kleingeld haben, können Sie hier bedenkenlos zugreifen. Damit Sie zukunftssicher einkaufen, gehen wir bei manchen Kategorien auch auf die »Trends '94« ein: Was wird sich im nächsten Jahr im entsprechenden Markt tun?

Neben den offensichtlichen Themen wie CD-ROM und Grafikkarten widmen wir uns auch dem Zubehör, das immer etwas stiefmütterlich behandelt wird: Welche Aktivboxen verleihen Ihrer Soundkarte den wuchtigsten Klang? Mit welchem Joystick lassen sich die Weihnachts-Spielehits am besten genießen? Außerdem präsentieren wir dieses Jahr zum ersten Mal auch Empfehlungen aus der Software-Welt: Utilities, die jeder braucht, Text- & Druck-Programme für Poster, Aufkleber und Zeitungen sowie Grafik-Software für bunte Bilder und exakte Skizzen. **(bs)**



Schenk' Dir was!

Was macht eine gute Grafikkarte aus? Ist es eine hohe Geschwindigkeit im VGA-Modus (die allen DOS-Spielen Flügel verleiht), sind es viele Farben in möglichst hohen Auflösungen mit augenschonenden Bildwechselraten oder sind es schnelle Windows-Treiber? Ganz einfach: Sie muß in jeder dieser Disziplinen überzeugen.

Aufwendige Simulationen dürsten nicht nur nach einem schnellen Prozessor, sondern auch nach einer flotten Grafikkarte. Wir haben für Sie zwei Modelle herausgepickt, die weder bei DOS-Spielen noch unter Windows schlappmachen.

GRAFIKKARTEN

Für Aufsteiger

Wer noch vor wenigen Jahren eine schnelle und trotzdem preiswerte Grafikkarte suchte, brauchte nur nach Fabrikaten mit dem legendären Tseng ET-4000-Prozessor Ausschau zu halten. Die gestiegenen Anforderungen bezüglich Geschwindigkeit, Local-Bus-Unterstützung und Farbanzahl machten eine Aktualisierung dieses Bestsellers notwendig, und heraus kam vor kurzem der »W32«-Chip. Begierig stürzten sich eine Reihe von Grafikkarten-Konstrukteuren auf Tsengs neuestes Wunderkind und brachten eine Vielzahl von Karten heraus, die alle auf diesem Chip basieren.

Einer dieser Hersteller ist die Firma TsengLabs, deren W32-angetriebener Neuling auf den Namen »MegaEva/32« hört und mit 1 MByte DRAM bestückt ist. Zu beziehen ist er zum Beispiel über Ihren Fachhändler bei CTT, München. Die Karte kostet in der ISA-Version rund 300, als Local-Bus-Variante um die 350 Mark. Trotz dieses günstigen Preises erreicht das letztgenannte Modell auf einem 486SX/25 einen 3D-Bench-Wert von 20,8 Frames/Sekunde, der selbst von weitaus teureren Konkurrenten nicht erreicht wird. Aber auch unter Windows macht sie keine schlechte Figur: 640x480 Pixel mit 65536 Farben und 72 Hertz Bildwiederholrate sind beispielsweise ebenso möglich wie 16 Millionen Farben bei 60 Hertz (in der selben Auflösung) oder 1024x768 Punkte non-interlaced mit 256 Farben und 70 Hertz – und alles ordentlich zügig.

Eine Alternativ-Grafikkarte, die auch den W32-Chip verwendet, ist zum Beispiel die Hercules Dynamite (ebenfalls mit 1 MByte DRAM ausgestattet). Diese kostet zwar in der Local-Bus-Version ein paar Mark mehr als die MegaEva, ist aber leichter zu bekommen und in der Windows-Leistung fast ebenbürtig (65536 Farben nur mit 60 Hertz bei 640x480 Punkten). Das brandneue Pro-Modell der Dynamite ist wahlweise mit 1 oder 2 MByte RAM bestückt und bietet sowohl höhere Bildwiederholraten als auch eine gesteigerte Geschwindigkeit – soll aber auch deutlich mehr kosten.



Flotte Grafik-Flitzer sind sowohl der Tseng W32-Chip als auch der Mach 32-Prozessor. Im Bild die Local-Bus-Versionen der MegaEva/32 (Tseng-W32-Grafikprozessor) und der Graphics Ultra Pro von ATI (Mach 32).

Für Profis

Ein alter Hase im Grafikkartenmarkt ist die Firma ATI, deren neueste Kartenserie mit dem selbstentwickelten Mach-32-Prozessor ein absoluter Verkaufsschlager ist. Das derzeitige Topmodell nennt sich Graphics Ultra Pro, ist mit 2 MByte VRAM bestückt und sowohl in ISA-Ausführung als auch in Local-Bus-Technik verfügbar. Der Straßenpreis dieser überall erhältlichen Karte liegt bei rund 900 Mark.

Das herausragendste Merkmal ist die enorme Treibervielfalt, die vom VESA-Standard über AutoCAD bis hin zur aufwendigen Windows-Unterstützung reicht. Besonders Video-for-Windows-Fans kommen dabei auf ihre Kosten, denn der Treiber beherrscht sowohl ruckelfreies Video-Zoomen bis zum Faktor 4 als auch Farb- und Helligkeitskorrekturen wie beim Fernseher. Natürlich stimmen darüberhinaus die verfügbaren Farben, Auflösungen und Bildwiederholfrequenzen.

Bei vielen Beschleuniger-Karten, die unter Windows brillieren, ist die VGA-Grafikleistung bekanntlich aber mehr als bescheiden. Nicht so bei der Graphics Ultra Pro: 3D-Bench liefert auf einem 486SX25 immerhin einen Wert von 20,4; auf einem 486DX2/66 sind's über 45 Frames pro Sekunde. Das sind Ergebnisse, die nahe an den VGA-Profi Tseng-W32 heranreichen, der aber unter Windows keine Chance gegen ATIs Mach 32 hat.

Wer bei 1024x768 Punkten Truecolor mit bis zu 80 Hertz verlangt, muß das Dreifache berappen und sich beispielsweise die Mercury Pro von Spea/Video7 kaufen. (ts)

COMPUTE CHOICE AWARDS Best Peripheral 1992 Pro AudioSpectrum 16

PC MAGAZINE EDITORS' CHOICE

MICROSOFT WINDOWS READY-TO-RUN

MVP

winner

So hört sich nur Pro Audio 16 an.

Da steht Ihr PC, für den Sie mehrere tausend Mark ausgegeben haben. Ausstaffiert mit Hightech vom Feinsten. Nur? Na ja, mit dem Sound ist's nicht weit her; klingt eher wie ein 10 Mark Transistor-Radio. Nicht nur, daß sich Ihre Computerspiele grauenhaft anhören; Musik- und andere Audiosoftware können Sie erst recht vergessen.

Wozu lange ärgern? Installieren Sie doch einfach Pro Audio 16 von Media Vision, und im Handumdrehen produziert Ihr PC den kraftvollsten digitalen Stereo-Sound weit und breit. Selbstverständlich in absolut bühnenreifer HiFi CD-Qualität vom weltweit führenden Hersteller von 16-Bit Soundkarten!

Pro AudioSpectrum 16: die weltweit meistverkaufte 16-Bit Soundkarte, die jeden PC zuhause oder im Büro in ein echtes Soundsystem verwandelt. Professionelle Anwender schwören darauf, denn 44,1 kHz, 16-Bit Aufnahme und Playback, 20-Stimmen Synthesizer, Text-in-Sprache Converter (Monologue for Windows) und ein SCSI CD-ROM Controller sorgen für kristallklare Musik und ungeahnte Soundeffekte.

Pro AudioStudio 16: das Beste aus der Pro Audio 16 Linie. Zusätzlich zu den Leistungsmerkmalen der Pro AudioSpectrum 16 bietet sie ein hervorragendes Spracherkennungs-System. Damit können Sie Ihren PC einfach durch gesprochene Befehle bedienen.

Pro AudioBasic 16: endlich erhalten Spiele-Freaks 16-Bit Qualität zum Preis von 8-Bit. Sie ist klangidentisch mit der Pro AudioSpectrum 16 und 100% AT-Bus kompatibel. Wie alle Produkte der Pro Audio 16 Familie ist sie zukunftssicher und unterstützt alle führenden Spiele- und Business-Softwareprogramme für 8- und 16-Bit.



Bevor Sie noch lange überlegen – schauen Sie doch bei Ihrem nächsten Händler rein und überzeugen sich selbst. Oder rufen/faxen Sie folgende Nummer an: **089/613 50 46**

MEDIA VISION

Schenk' Dir was!

SOUNDKARTEN

Spiele machen erst so richtig Spaß, wenn Orchester erklingen und Düsenjets dröhnen. Welche Soundkarten bieten den besten Klang?

Im Laufe des Jahres ist es bei den Soundkarten ganz schön unübersichtlich geworden: Dutzende von Herstellern bieten diverse Standards an, jeder ist kompatibel zu was anderem (und meistens nur zu sich selbst), jede Karte klingt anders, hat andere Zusatzsoftware, andere CD-ROM-Präferenzen und andere Macken.

Für Aufsteiger

Wenn Sie für möglichst wenig Geld möglichst viel Sound hören wollen, ist die »Orchid GameWave 32« die Karte Ihres Vertrauens. Die GameWave hat einen eigenen Prozessor, der mit sogenannten Emulations-Programmen gefüttert wird. Dadurch hat die GameWave eine gespaltene Persönlichkeit und kann verschiedene Sound-Standards täuschend echt nachbilden. Im normalen Modus verhält sich die SoundWave wie eine General-Midi-Karte und ein Soundblaster gleichzeitig. Damit können Sie in Spielen wie »Privateer« die Orchestermusik genießen und die digitale Sprachausgabe hören.

Mit einem anderen Programm versetzen Sie die Soundwave in den Roland-MT-32 Modus. Rund 90 Prozent aller Spiele, die MT-32-Sound haben, erklingen damit einwandfrei; die letzten 10 Prozent stellen leider so verrückte Sachen mit der MT-32-Programmierung an, daß die GameWave leider passen muß. Das alles kostet im Laden rund 350 Mark, ein Preis, für den man vor einem Jahr kaum eine Solo-Soundblaster gekriegt hat.

Der Haken: Die GameWave kann nur wiedergeben, aber keine Geräusche aufnehmen. Wer selber samplen will, greife zum großen Bruder SoundWave 32. Der kostet Sie mit Aktiv-Boxen, dickem Softwarepaket und anderem Zubehör allerdings rund 550 Mark zu stehen.

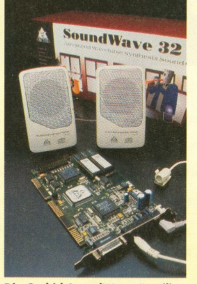
Für Profis

Die SoundWave-Karten können zwar General-Midi-Songs spielen, doch die Tonqualität läßt sich noch verbessern. Denn während über 100 Instrumente bei der SoundWave in nur 2 MByte gequetscht wurden, haben Profi-Synthesizer ein paar MByte mehr Platz. So zum Beispiel das externe »SCC-1«-Modul von Roland. Die wuchtigen Sounds aus dem Modul drücken kleinere Soundkarten schlichtweg an die Wand. Solcher Mega-Sound läßt aber schon einen rund 800 Mark schweren Abdruck in Ihrem Portemanaie zurück. Gut die Hälfte aller Roland-MT-32-Spiele läuft auch mit dem SCC-Modul dank einer groben Emulation; die andere Hälfte gibt aber nur sehr seltsame Geräusche von sich. Und mit dem Roland-Modul alleine hören Sie in Spielen einfach nichts, denn Sie brauchen noch ein MPU-kompatibles Interface, um das Ganze an den PC anzuschließen.



Edel-Klang für verwöhnte Ohren: Rauschfreie 16-Bit-Samples und feinster Orchestersound aus der Kombination von SoundBlaster 16 und Roland SCC-1.

Um Platz im PC zu sparen, muß eine Soundkarte ins Haus, auf der ein solches MPU-Interface beheimatet ist. Außerdem brauchen wir ja noch etwas SoundBlaster-kompatibles, um die Sprachausgabe und Explosionen der Spiele zu hören, denn dies kann das Roland-Modul nicht. Unsere Wahl ist hier auf die »SoundBlaster 16« gefallen. Von allen 16-Bit-Soundkarten haben wir hier am wenigsten Kompatibilitäts-Probleme feststellen können. Anders als bei so manchem Konkurrenten muß kein Programm geladen werden, um Soundblaster-Kompatibilität vorzutäuschen. Außerdem ist ein echtes MPU-Interface (und keine Software-Emulation) Garant für einwandfreien Midi-Betrieb.



Die Orchid SoundWave-Familie ist nicht die klanggewaltigste, läuft dank mehrerer Emulationen aber mit praktisch allen Spielen der Welt

Konkurrenz könnte der SB16 höchstens von einer neuen Version der Sound Galaxy 16 drohen, die ebenfalls endlich ein MPU-Interface beherbergen soll. Eine von diesen beiden Karten kostet Sie etwa 400 Mark; ein paar Mark mehr müssen Sie noch für ein Midi-Kabel zum Anschluß des Roland-Moduls anlegen. Insgesamt sind Sie also rund 1250 Mark los. **(bs)**

Schenk' Dir was!

AKTIVBOXEN

Erst die richtigen Lautsprecher mit integriertem Nachbrenner zeigen, welche Klanggewalt in einer soliden Soundkarte steckt.

Wir schwärmen in schöner Regelmäßigkeit von der überragenden Klangqualität moderner 16-Bit-Soundkarten und dem Orchester-Feeling, das beim Einsatz einer Roland/General MIDI-kompatiblen Zusatzhardware aufkommt. Wenn Sie Ihren Lieblingscomputer dann ebenfalls für nicht zu wenig Geld mit dieser neuen Technik ausstaffiert haben, folgt die große Enttäuschung meist auf dem Fuße. Das aus den serienmäßig mitgelieferten Mini-Lautsprechern erschallende Getröte ist weit entfernt von der oft angepriesenen CD-Qualität – und besagtes Orchester-Feeling mag sich auch nicht so recht einstellen.

Die kostengünstigste Lösung dieses Dilemmas ist eine Verbindung der Soundkarte mit Ihrer heimischen Stereoanlage. Allerdings sind die Boxen im Normalfall so weit vom Computer entfernt aufgestellt, daß der Spielesound von überall her – nur nicht aus Ihrem Computer zu kommen scheint. Für realistisch klingende Geräuscheffekte ist es aber wichtig, daß beide Lautsprecher unmittelbar links und rechts neben dem Monitor plaziert werden.

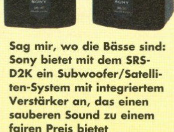
Abhilfe schaffen sogenannte Aktivboxen. Das sind Lautsprecher, die über einen integrierten Verstärker verfügen und somit problemlos anzuschließen und aufzustellen sind. Ein paar Mark müssen Sie dafür natürlich schon hinlegen – aber es lohnt sich. Zwei empfehlenswerte Vertreter dieser Spezies können wir Ihnen dabei besonders empfehlen. Und wir sind sicher, daß auch Sie nach einer Hörprobe beim Computerfachhändler die Investition gerne tätigen werden. Getreu dem Motto: Auch wenn die Soundkarte geht, die Boxen bleiben.

Für Aufsteiger

Eigentlich mehr für Stuben-stationierte Walkmänner gedacht ist das Aktivlautsprechersystem »SRS-D 2 K« von Sony. Schnell haben aber findige Computerhändler erkannt, daß es zum Preis von rund 350 Mark kaum eine wohlklingendere Boxen-Verstärker-Kombination für den PC-Einsatz gibt. In der 15 x 35 x 22 cm großen, schwarzen Hauptbox ist neben dem Basslautsprecher auch gleich noch der 10-Watt-Verstärker (mit Bass-, Balance- und Lautstärkeregler) untergebracht. Da tiefe Frequenzen nur schwer ortbar sind, ist die Aufstellung dieser Box unkritisch.

Die Hochtonlautsprecher sind in zwei 5-Watt-Satellitenboxen (9 x 15 x 12 cm) untergebracht, für die sich leicht ein Plätzchen auf dem Computertisch finden läßt.

Der Klang? Entweder selber anhören oder einem Münchner Fachhändler glauben, dessen Urteil wir uns nur anschließen können: »Das System ist für den Computer eigentlich viel zu schade«.



Sag mir, wo die Bässe sind: Sony bietet mit dem SRS-D2K ein Subwoofer/Satelliten-System mit integriertem Verstärker an, das einen sauberen Sound zu einem fairen Preis bietet

Für Profis

Vor allem Tontechnikern und Hifi-Enthusiasten ist die Firma Bose durch ihre innovativen Lautsprecher-Konzepte (Bass-Kanone, Subwoofer/Satelliten-Kombinationen) wohlbekannt. Wer diese Entwicklungen kennt, den wird das »RoomMate Computer Monitor«-System auf den ersten Blick enttäuschen. Es besteht aus zwei im schlichten Computergrau gehaltenen Lautsprecherboxen, deren ungewöhnlich hohes Gewicht der einzige Indikator dafür ist, daß in dem Hartplastikgehäuse mit der stoffbezogenen Frontblende mehr stecken muß, als das Äußere preisgibt. Also schnell anschließen und ausprobieren. Und das geht wirklich flott: Ein Lautsprecherkabel von der Hauptbox (sie enthält den Verstärker und den gemeinsamen Lautstärkeregler) zum Boxen-Kollegen ziehen, das Netzkabel einstecken und das Stereo-Signalkabel an die Soundkarte anstöpseln. Die Aufstellung der beiden Lautsprecher ist unkritisch und kann auch unmittelbar neben dem Monitor erfolgen, da die Boxen magnetisch abgeschirmt sind. Der Klang ist fantastisch – aber das müssen Sie sich am besten selbst anhören, sonst glauben Sie es nicht – und sind dann bestimmt nicht Willens, den guten Tausender auszugeben, den das Power-Pärchen kostet. **(ts)**

Die unscheinbaren, computergrauen Boxengehäuse der RoomMate-Aktivlautsprecher von Bose beherbergen eine perfekt harmonierende und klanggewaltige Kombination aus Verstärker und Lautsprechern

Schenk' Dir was!

CD-ROM-LAUFWERKE

Kaum haben sich CD-ROMs etabliert, schwappt eine neue Welle von CD-ROM-Laufwerken über: Ab sofort ist nur noch Double-Spin aktuell.

Die Revolution kam schneller als erwartet: Noch vor fünf Monaten konnten Sie in »PC Player« lesen, daß CD-ROMs in Double-Spin-Technologie viel zu teuer und noch kein Massenmarkt-Thema seien. Doch Ende 1993 wird es kaum noch neue Laufwerke geben, die kein Double-Spin haben. Die CDs drehen sich in modernen Laufwerken doppelt so schnell wie früher; deswegen können statt 150 Kilobyte rund 300 Kilobyte in der Sekunde zum PC übertragen werden. Die schnelleren Ladezeiten machen sich sehr angenehm bemerkbar.



Das Matsushita-Laufwerk 562-B paßt an alle Soundblaster-Karten; im Bild sehen Sie die Creative-Version »Omni CD«

Daß Double-Spin der neue Standard ist, zeigen die Hersteller von High-End-Laufwerken. NEC bringt Ende 1993 ein Triple-Spin-Laufwerk auf den Markt (450 KByte/sec), Pioneer bietet jetzt schon ein Quadra-Spin-System an.

Für Aufsteiger

Der Double-Spin-Schwung hat einen neuen Preisrutsch ausgelöst: Während »normale« CD-ROMs nur noch rund 350 Mark kosten, sind die doppelt so schnellen Kollegen für unter 500 Mark im Handel. Die drei führenden Low-Cost-CD-ROMs der letzten sechs Monate werden quasi durch verbesserte Double-Spin-Versionen zum gleichen Preis ersetzt. Redaktionsfavorit ist das »CR-562B« von Matsushita, das es auch unter dem Namen »Omni CD« bei Sound Blaster-Hersteller Creative Labs zu kaufen gibt. Es läßt sich an jede echte Sound Blaster-Karte mit CD-ROM-Port anschließen; wenn Ihre Soundkarte einen sogenannten Panasonic-Bus hat, paßt es auch. Neben stabiler Mechanik, einer automatischen Linsenreinigung und einem Motorschlitten bietet das Laufwerk auch besondere Aufrüstmöglichkeiten: Bis zu vier Stück können in Reihe geschaltet werden, ein digitaler Ausgang sorgt für Kompatibilität mit kommenden Standards (CD-ROM XA). Wer keinen Soundblaster hat, kriegt das gute Stück auch mit einem Interface – wenn der Händler es schon vorrätig hat.

Besitzer von Soundkarten mit Mitsumi-Bus können sich das neue »FX-001« von Mitsumi ansehen. Es ist einen kaum meßbaren Hauch langsamer als das Panasonic und muß ohne Linsenreiniger und Co. auskommen. Wenn Sie hingegen ein altes Mitsumi besitzen, ist der Austausch gegen das doppelt so schnelle Laufwerk ein Klacks. Ähnlich geht es Besitzern des Philips/Lasermaster »CM205«: Der Nachfolger namens »CM206« bietet ähnlichen Komfort (Audio-CDs lassen sich ohne Programm durch Knopfdruck wiedergeben), fiel uns aber als die mechanisch unbefriedigendste Lösung auf. Schnell und gut sind alle drei: Sie sollte Ihre Kaufentscheidung auch danach richten, welchen CD-ROM-Anschluß Ihre Soundkarte hat.

Für Profis

Sie brauchen ein Arbeitstier von einem CD-ROM: lange Garantie, superschneller Zugriff, Ausbaumöglichkeiten. Das Toshiba-Modell »3402B« bietet neben Double-Spin und robustester Mechanik auch die Vorteile des SCSI-Bus. Es paßt an jeden SCSI-Controller und bis zu sieben Laufwerke können an einen PC gehängt werden. Wer schon mit SCSI-Festplatten arbeitet, wird dies zu schätzen wissen. Ob Sie für ein paar Prozent mehr Leistung aber wirklich ein doppelt so teures Laufwerk und einen SCSI-Controller kaufen wollen? Das Toshiba bietet noch ein anderes Profi-Feature, das sich zu Hause als Bumerang erweisen kann: CDs werden in staubdichten »Caddys« gelagert. Kaufen Sie für jede CD einen eigenen Caddy (ca. 20 Mark), sind diese optimal vor Beschädigung geschützt. Wenn Sie jedoch in einen Caddy andauernd CDs rein- und rausfummeln, gehen diese eher kaputt.



Das Toshiba 3402B braucht Caddys für die CDs und einen SCSI-Controller; dann bietet es aber durchschlagende technische Daten

Wer nicht genug von CD-ROM kriegen kann: Das Pinoeer XM-604, das sechs CDs gleichzeitig aufnimmt und diese mit vierfacher Geschwindigkeit liest, kostet unter 2000 Mark. Dafür kommen Sie aber an knapp 4 Gigabyte Daten nahezu in Festplatten-Geschwindigkeit heran. **(bs)**

JOYSTICKS

Schenk' Dir was!

Bei vielen Simulationen, Sport- und Action-Programmen sorgt ein guter Joystick für doppelten Spielspaß.

Was haben »Privateer«, »Sensible Soccer«, »Flight Simulator 5«, »NHL Hockey« und »Formula One Grand Prix« gemeinsam? Mit Maus oder Tastatur steuern sich diese Bestseller ausgesprochen greulich. Erst bei Verwendung eines Joystick kommt man zum vollen Spielspaß. Jetzt sausen Sie aber nicht in den erstbesten Laden, um einen Billigknüppel zu erwerben. Sie wollen sich den Spaß an der guten, teuren Software doch nicht mit einem Murks-Stick vermiesen lassen? Ein paar Zehnmarkscheine mehr oder weniger beim Joystick-Kauf entscheiden zwischen Holzklasse und fein verarbeitetem Freudenspender.

Joystick ist nicht gleich Joystick – verschiedene Typen eignen sich für ganz spezielle Spielegenres. Wir haben deshalb unsere Weihnachts-Kaufempfehlung für dieses Thema nicht in die üblichen Sparten »Für Aufsteiger« und »Für Profis« gezwängt, sondern geben je einen Tip für die Bereiche Simulationen (Analog-Joysticks) und Action/Sportspiele (Digital-Joysticks).

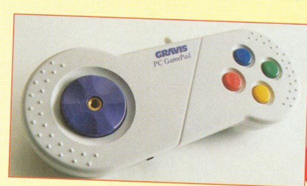
Für Simulationen: Gravis Analog Pro

Wenn Sie bevorzugt Ihre Freizeit mit Flugsimulationen oder Rennspielen verbringen, dann gehört ein solider Analog-Joystick auf Ihren Einkaufszettel. Im Gegensatz zu den digitalen Brüdern verarbeiten diese Modelle auch kleinste Nuancen bei der Stickbewegung. Das Programm erkennt damit den Unterschied, ob Sie z.B. bei einer Privateer-Raumschlacht nur ganz sachte nach links steuern oder den Stick hart in diese Richtung ziehen. Neben den obligatorischen beiden Feuerknöpfen gehört mittlerweile ein Thrustmaster-kompatibler Schubregler bei Joysticks zum guten Ton. Er wird von vielen modernen Simulationen unterstützt und erlaubt es in der Regel, ohne Tastaturbeihilfe die Geschwindigkeit zu erhöhen und zu drosseln.

Für kaufkräftige Enthusiasten gibt es auch spezielle Flugsimulations-Sticks, doch die kosten mehrere hundert Mark und sind für andere Spiele nur bedingt geeignet. Unsere Kaufempfehlung ist deswegen ein gutes Allround-Modell für knapp 100 Mark, das durch seine exakte Mechanik und den Schubregler bei jeder Simulation eine gute Figur macht: der Gravis Analog Pro. Gravis-Joysticks haben seit jeher einen legendär guten Ruf, was die Verarbeitung angeht (hart an der Grenze zu »unkaputtbar«). Das gute Stück übersteht dadurch nicht nur Stürze vom Schreibtisch und Liebkosungen durch Kleinkinder ohne Blessuren, sondern sorgt auch für ein »gutes« Spielgefühl.

Für Sport und Action: Gravis Game Pad

Was soll das heißen, ich kann meinen heißgeliebten Analog-Joystick nicht für Sport- und Actionspiele einsetzen? Doch, doch, da funktioniert er natürlich auch und sorgt für weitaus bessere Ergebnisse als das übliche Tastatur-Gewürge. Aber bei diesen Spieletypen ist das Unterscheiden von Nuancen bei der Bewegung in eine bestimmte Ecke nicht so wichtig; dafür kommt es vor allem auf blitzschnelle Richtungsänderungen an. Für Intensivspieler lohnt sich deshalb die Anschaffung eines sogenannten Digital-Joysticks. Diese Modelle lassen sich genauso anschließen wie ihre analogen Brüder und bieten auch äußerlich keine gravierenden Unterschiede. Beim Anspielen merken Sie aber schnell, daß bei guten Digital-Joysticks abrupte Richtungsänderungen wesentlich flotter und präziser gelingen.

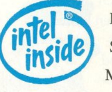


Eine Radikallösung lieferte Gravis vor einem Jahr mit seinem etwa 60 Mark teuren Game Pad ab, das immer noch zur Pflichtausstattung an unseren Redaktions-PCs gehört. Um noch mehr Tempogewinn zu bescheren, wurde auf den Knüppel ganz verzichtet – an seine Stelle tritt eine bewegliche Scheibe; ähnlich wie bei den Videospiel-Reglern von Sega und Nintendo. Dieses Pad bedienen Sie mit dem Daumen; seitlich davon sind gleich vier Feuerknöpfe untergebracht.

Der Umgang mit dem Game Pad ist gewöhnungsbedürftig, doch gerade bei Sportsimulationen wie NHL Hockey möchte man das gute Stück nach einer gewissen Einspielzeit nicht mehr missen. Wer solchen exotisch anmutenden Lösungen mißtraut und auf jeden Fall einen Knüppel haben will, greife zu den guten Digital-Modellen des Competition Pro. Die Varianten »PC-Stick« und »Mini« unterscheiden sich durch ihre Größe voneinander und kosten je 70 Mark. **(hl)**

Hardware H

Die erschwingliche Leistungsquelle in Ihrer

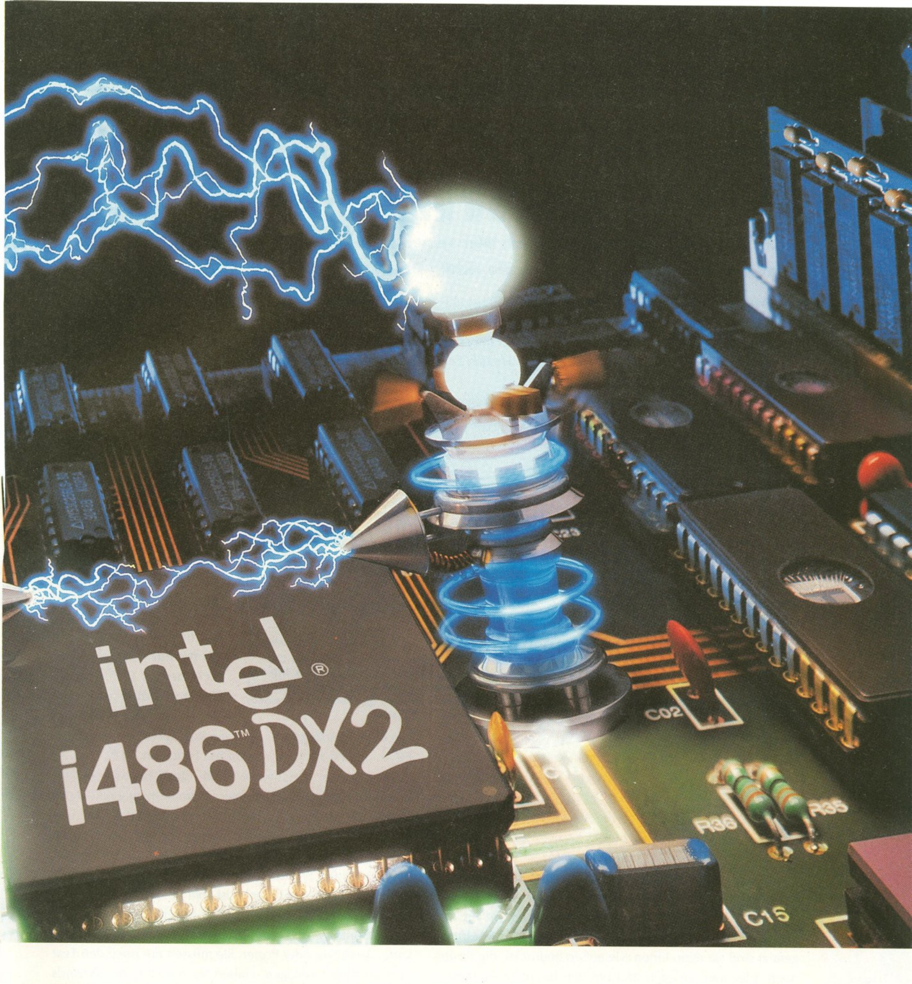


Die modernen anwenderfreundlichen Software-Programme verlangen ein hohes Maß an Leistung. Leistung, die Ihnen der i486DX2-Mikroprozessor von Intel bietet.

Während andere Systeme bei 3D- und anspruchsvollen Grafikprogrammen das Tempo drosseln, schafft der Intel i486DX2 mit der neu entwickelten Technologie, dem Geschwindigkeitsverdoppler, das mit Leichtigkeit.

Natürlich garantiert er Kompatibilität. Denn die gängigen Software-Programme von heute sind auf Intel Mikroprozessoren zugeschnitten.

Darüberhinaus bietet der Intel i486DX2 genügend



n PC - fit für die Computerspiele von heute.

Leistung, um es auch noch mit der nächsten Generation anspruchsvoller Software aufzunehmen. Leistung, Kompatibilität und Leistungsreserven für die Zukunft - drei gute Gründe sich für einen PC mit Intel i486 DX2 zu entscheiden.

Sie möchten mehr wissen? Senden Sie uns den Coupon zurück.

An: Intel Corporation, Customer Support Centre, Pipers Way, Swindon, Wilts. SN3 1RJ, UK. Bitte senden Sie mir weitere Informationen über den Intel i486DX2-Prozessor.

DX38

Vor-und Zuname____________________

Adresse____________________

____

PLZ/Ort____________________

Land____________________

intel®

Schenk' Dir was!

DRUCK-PROGRAMME

Zeitung, Visitenkarte, Papp-Plakat: Wer seinen Drucker ausreizen will, braucht Software, die richtig Druck macht.

Da steht er nun, der neue Laserdrucker oder Tintenstrahldrucker: Hohe Auflösung, überragende Grafikfähigkeiten, brillantes Druckwerk. Trotzdem druckt er aber nur langweilige Sachen: Blanker Text, vielleicht in einem netten Zeichensatz, aber das war's auch schon.

Doch in Ihrem Drucker steckt mehr. Mit Layout-Programmen zaubern Sie nicht nur eine Zeitung aus dem Papierschacht, sondern machen auch Ihre eigenen Visitenkarten und Briefköpfe, Kalender und Poster.

Für Aufsteiger

Manche Programme sind einfach nicht totzukriegen; so auch der »Print Shop« von Broderbund. 1986 das erste mal für Apple und C 64 erschienen, ist die aktuelle Version »Print Shop Deluxe« schon die dritte Inkarnation der meistverkauften Drucker-Software. Diese Deluxe-Version gibt es sowohl für DOS, wie für Windows; wir wollen Ihnen die unkomplizierte DOS-Version besonders ans Herz legen, die bald in Deutsch erscheint.



Print Shop Deluxe ist ideal für Ein- und Aufsteiger: Kinderleichte Bedienung führt zu perfekten Ergebnissen; eine deutsche Version ist in Arbeit.

Mit dem Print Shop lassen sich fünf verschiedenen Arten von Druckwerken anfertigen: Kalender, Briefköpfe, Grußkarten, Poster und Banner. In jeder Rubrik haben Sie eine reiche Auswahl von Möglichkeiten: So können Sie sich einen Monats- oder Jahreskalender drucken lassen, den Briefkopf eher formal oder fetzig halten, bei den Grußkarten die Art der Falzung festlegen (geschickt gefalzt sind sie dann innen wie außen bedruckt), die Poster hoch oder quer anlegen und bei den Bannern ein meterlanges Stück Papier mit einem coolen Spruch in Riesenlettern bedrucken. Damit die Druckerzeugnisse nicht langweilig aussehen, sind stapelweise Grafiken, Zeichensätze und vorgefertigte Layouts dabei. Sucht man sich beispielsweise eine Sandburg als Hintergrund aus, haben die Entwickler schon mehrere Möglichkeiten vorprogrammiert, wie man Text und Bilder anordnen könnte, damit alles gut zusammenpaßt. Natürlich können Sie diese Vorschläge auch ignorieren und ein ganz eigenes Design entwerfen. Für Computerprofis ist die Bedienung etwas eigenwillig, doch Einsteiger finden sich sofort zurecht und werden das Programm auf Anhieb lieben.

Print Shop Deluxe unterstützt diverse Farbdrucker, liefert aber auch in schwarz/weiß hervorragende Ergebnisse.

Die Liste der Druckertreiber umfaßt nahezu jedes derzeit lieferbare Modell. Die zur Zeit noch englischsprachige Software kostet rund 140 Mark, beherrscht aber schon die deutschen Umlaute. Komplett deutsch übersetzt soll Print Shop Deluxe knapp vor den Weihnachtsfeiertagen erscheinen.

DTP komplett: Microsoft Publisher 2.0 beherrscht alles, was die großen DTP-Programme auch können, nur einfacher und preiswerter; auch hier folgt eine deutsche Version in Kürze.

Für Profis

Wenn Sie über das Angebot von Print Shop hinaus denken, beispielsweise auch mal eine richtige Zeitung machen wollen, kommen Sie um ein DTP-Programm nicht herum. DTP steht für Desktop Publishing, das Herstellen von Druckwerken ohne Druckerpresse und Lichtsatz, sondern am eigenen PC – auch PC PLAYER ensteht mit Hilfe von DTP.

Programme wie »Pagemarker« und »Quark Express« sind für den Einsatz daheim aber mehrere Nummern zu groß – dicke Handbücher und Fachbegriffe, die man nur mit dreijähriger Designer-Ausbildung versteht, schrecken ab. Das perfekte DTP-Programm für zu Hause ist hingegen der »Microsoft Publisher 2.0«. Er läuft unter Windows, enthält alle DTP-Elemente, die man je braucht, ist aber kinderleicht zu bedienen. Sogenannte »Page Wizards«, Seiten-Zauberer, erzeugen vollautomatisch das Layout für Zeitung oder Visitenkarte, Anstecker oder Poster. Sie müssen nur noch den Text und die Bilder einfügen. Haben Sie mit Hilfe der Wizards gelernt, was Sie über Design wissen wollen, können Sie aber auch selber loslegen. Importieren Sie ihre Texte aus der Textverarbeitung, malen Sie Ihre eigenen Bilder, kleben Sie gescannte Fotos ein – eine Schülerzeitung sieht dann aus, wie von einem Profi-Verlag für teures Geld gestaltet.

Mit rund 400 Mark kostet der Publisher zwar mehr als Print Shop & Co., bietet dafür allerdings nahezu unbeschränkte Gestaltungsmöglichkeiten und den perfekten Einstieg in die Welt von DTP. Auch hier wird noch vor Weihnachten eine deutschsprachige Version erscheinen. **(bs)**

Kostenlose Software

können wir Ihnen leider auch nicht bieten.
Aber viel hat nicht gefehlt
vergleichen Sie selbst!

SIMULATION / STRATEGIE

Titel		Preis
1869	V	73,99
Airbus A 320 America	A	79,99
Aces of the Pacific	A	59,99
Aces of Pacific Mission Disk	A	29,99
Aces of Pac. plus Miss.Disk	A	79,99
Aces over Europe	**V**	**79,99**
Archon Ultra	V	79,99*
A - Train	V	88,99
A - Train Construction Set	V	39,99
Battle Isle Data Disk 2	A	49,99
Battle Team (Battle Isle+Data1)	V	72,99
Burning Steel	V	74,99
Burning St.Data 1 AiA+2 SiA je	V	34,99
Burntime	**V**	**79,99**
Buzz Aldrin Race into Space	A	86,99
Civilization	V	89,99
Chess Maniac 5 Billion and 1	V	89,99*
Christoph Kolumbus	V	???
Clash of Steel	E	69,99
Comanche plus Data Disk 1	V	119,99
Cyber Race	V	78,99*
Dogfight	A	89,99
Der Patrizier	V	79,99
Die Siedler	V	79,99*
Dune 2	V	59,99
Eight Ball DeLuxe	**A**	**64,99**
Elite 2 - Frontier	A	79,99*
Empire DeLuxe	E	77,99
F - 15 Strike Eagle 3	A	89,99
Falcon 3.0	A	89,99
Falcon 3.0 Camp. Disk 1	A	54,99
Fields of Glory	**A**	**89,99**
Flugsimulator 5.0	V	129,99*
Flugsimulator 5.0	**E**	**92,99**
Gunship 2000	A	89,99
Gunship 2000 Mission Disk	A	54,99
Hannibal	V	79,99
Hired Guns	A	79,99*
History Line 1914 - 1918	V	64,99
Kasparovs Gambit	**A**	**79,99**
Kingmaker	V	64,99*
Mad News	V	79,99*
MiG 29 (Mission für Falcon 3.0)	A	52,99*
Pacific Strike	A	82,99*
Patriot	A	79,99
Penthouse Hot Num. Deluxe	V	52,99*
Pinball Dreams	A	56,99
Pirates Gold	**V**	**89,99**
Privateer	**A**	**82,99**
Privateer Speech Acc. Pack	**A**	**36,99**
Protostar	**V**	**69,99**
Railroad Tycoon DeLuxe	**A**	**78,99**
Red Baron	V	64,99
Red Baron Mission Disk	V	46,99
Red Baron + Mission Disk	V	79,99
Seven Cities of Gold	**E**	**62,99**
Sim Farm	**E**	**72,99**
Sim City Deluxe	A	76,99
Skat´92	V	59,99
Spaceward Ho! (Windows)	V	79,99
Spaceward Ho! (DOS)	V	79,99
Star Control 2	A	64,99
Starlord	A	89,99*
Strike Commander	A	86,99
Strike Com. Speech Pack	A	36,99
Strike Com.Tactical Op. 1	**A**	**36,99**
Stunt Island	V	89,99
Subwar 2050	A	92,99*
Syndicate	**V**	**74,99**
Take a Break Pinball-Wind.	**E**	**64,99**
Terminator 2 - Chess Wars	**A**	**64,99**
T. F. X.	A	79,99*
Tornado	**A**	**78,99**
V for Victory 3	A	79,99*
V for Victory 4	**E**	**66,99**
Wallstreet Manager	**V**	**79,99**
War in Russia	**E**	**79,99**
Warlords 2	**E**	**78,99**
Wing Commander Academy	**A**	**59,99**
WC 2 inkl. Speech Pack	**V**	**64,99**
WC 2 Spec.Op. 1 und 2	**A**	**44,99**
X - Wing	A	78,99
X - Wing Upgrade Kit	**V**	**52,99**
X - Wing Miss. 2 (B - Wing)	A	39,99*
Zeppelin - Gigants of the Sky	V	76,99*

ROLLENSPIELE/ ADVENTURES

Titel		Preis
Alone in the Dark	V	86,99
Bazooka Sue	V	78,99*
Betrayal at Krondor	**V**	**78,99**
Darklands	**V**	**79,99**
Dark Sun-Shattered Lands	**E**	**64,99**
Das schwarze Auge	V	79,99
Day of the Tentacle (Man.Man. 2)	**V**	**82,99**
Dracula	**A**	**79,99**
Der Schatz i. Silbersee (Karl May)	V	86,99*
Eye of Beholder 2	V	74,99
Eye of Beholder 3	**V**	**74,99**
Fantasy Empires	E	64,99*
Flashback	V	63,99
Forgotten Castle	V	78,99*
Freddy Pharkas	**V**	**62,99**
Hired Guns	V	79,99*
Indiana Jones 4	V	79,99
Ishar 2	V	59,99
Island of Dr. Brain	E	59,99
Lands of Lore	**V**	**62,99**
Lands of Lore	V	62,99*
Lost Secret of the Rainforest	E	59,99*
Lost in Time	**V**	**86,99**
Might and Magic 4	V	79,99
Might and Magic 5	**V**	**82,99**
Monkey Island 2	V	74,99
Police Quest 3	V	64,99
Quest for Glory 3	V	64,99
Return of the Phantom	V	88,99*
Ringworld	A	64,99*
Sam & Max	E	72,99*
Shadowcaster	A	78,99*
Shadow of the Comet	V	86,99
Sherlock Holmes	V	79,99
Space Hulk	**A**	**79,99**
Space Quest 5	V	64,99
Spelunx	E	64,99*
Stronghold	**E**	**64,99**
Ultima 7: Die schwarze Pforte	V	79,99
Ultima 7 Teil 2: Serpent Isle	A	79,99
Silver Seed DataSerpent Isle	A	36,99
Ultima Underworld	A	72,99
Ultima Underworld 2	A	72,99
Unlimeted Adventures	E	59,99
Wizardry 7	V	86,99

SPIELESAMMLUNGEN

Titel		Preis
Fantastic Worlds (Pirates, Populous, Realms, Wonderland)	A	79,99
Lords of Power (Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)	A	79,99*
Mixed Collection 5-er Sam. (Crime Time, Lords of Doom, Return of Medusa, Rolling Ronny, Sarakon)	**A**	**64,99**
No. 2 Collection (Black Gold, Space Max, Winzer)	V	79,99
Power Pack 2 (Back to the Future 3, Battle Master, It came from the Desert, TV Sports Basketball)	A	59,99
Power Tactics 5-er Sam. (Bushback, Chess Player 2160, Pick´n´Pile, Sargon 5, Shanghai2)	A	64,99
Sim City DeLuxe (Sim City incl. Arch. 1 und Terrain Editor)	A	79,99
Space Legends (Elite Plus, Megatraveller 1, Wing Co.m 1)	**A**	**68,99**
The Greatest (Dune, Lure of Temptress, Shuttle)	V	59,99

ACTION/GESCHICKLICHKEIT

Titel		Preis
Alien Breed	A	52,99*
Batman returns	A	59,99*
Battletoads	A	46,99*
Body Blows	**A**	**52,99**
Fatty Bear	**E**	**62,99**
Fire and Ice	A	52,99*
Krusty´s Fun House	A	52,99*
Lemmings 2 - The Tribbes	A	79,99
Liberation - Captive 2	A	59,99*
Lollypop	A	72,99*
McDonald Land	A	48,99*
Mortal Kombat	A	59,99*
Prince of Persia 2	A	64,99
Seal Team	**A**	**78,99**
Street Fighter 2	**A**	**59,99**
Terminator 2029	E	72,99
Terminator Data Op. Scoure	E	39,99
The incredible Machine	V	64,99
Turrican 2	A	64,99*
WC DeLuxe (WC1+Se.1&2)	A	86,99
Yo! Joe!	**A**	**59,99**
Xenobots	A	74,99
Zool	A	59,99

SPORT & Sport-Simulation

Titel		Preis
Archer McLeans Pool Billard	**A**	**59,99**
Bundesliga Man. Prof. 2.0	V	62,99
Eishockey Manager	V	74,99
Formular One Grand Prix	A	84,99
Front Page Sports Football	E	64,99
Front P. Sp. Football Pro´93	**E**	**64,99**
Goal! (Dino "Kick off"Dini)	V	59,99*
Hattrick	V	79,99*
Indy Car Racing	V	64,99*
Jimmy White Snooker	A	59,99
Jordan in Flight	A	74,99
Links 386 Pro	A	87,99
Links Data Disk für 386 Pro je	E	39,99
Links 386 Data Innisbrook	**E**	**39,99**
Lothar Matthäus Fußball	**V**	**62,99**
Lotus 3- The Ultimate Chal.	A	59,99
NFL Coaches Club Football	**A**	**79,99**
NHL Hockey	**A**	**79,99**
Nick Faldo´s Champ. Golf	V	84,99*
Sensible Soccer	A	54,99

IBM/PC CD-ROM

Titel		Preis
BAT 2 - Coshan Conspiracy	V	79,99*
Battle Chess 1 SVGA	A	89,99
Burning Steel	V	84,99*
Burntime	V	78,99*
Chessmaster Pro	E	89,99
Day of the Tentacle	V	92,99*
Der Patrizier	V	82,99
Fatty Bear	E	66,99*
Freddy Pharkas	A	78,99*
Golden 7 (7er-Sammlung) (Great Courts 2,Heart of China, King´s Quest 5 Leisure Suit Larry 5, Red Baron, Sargon 5 Shanghai 2)	V	89,99*
Historyline 1914 - 1918	**V**	**59,99**
Indiana Jones 4	A	79,99
Iron Helix	A	79,99*
Kings Quest 6	A	79,99
Labyrinth of Time	A	79,99*
Lands of Lore	A	79,99*
Lollypop	A	64,99*
Maniac Mansion 2	V	89,99*
Rebel Assault	E	84,99*
Super Strike Commander	A	84,99*
The 7th Guests	A	129,99
Turrican 2	A	59,99*
Ultima Underworld 1 & 2	**E**	**86,99**

Joysticks-Hardware-Zubehör

Artikel	Preis
Thrustmaster Flight Control	**159,99**
dto. Weapon Control - Mark 2	**229,99**
dto. Rudder - Pedals	**239,99**
Gravis schwarz	74,99
Gravis transparent	84,99
Gravis analog Pro	79,99
Gravis Game Pad	48,99
Gravis Eliminator Game-Card	69,99
Competition Pro	
Mini transparent, incl. 3,5" Box	58,99
Manix Deck, grau	69,99
Stand.,transparent anschlußfertig	58,99

CD-ROM Laufwerk **499,99**
Doublespeed/Multisession/anschlußfertig
(Als Controller Soundblaster Pro de Luxe oder Soundblaster 16 ASP erforderlich)

Soundkarten

Artikel	Preis
Soundblaster Pro 2.0de Luxe	159,99
Soundblaster Pro de Luxe	299,99
Soundblaster SB 16	369,99
Soundblaster SB 16 ASP	469,99
Wave Blaster zur ASP 16	389,99

Hardwareteile immer zuzüglich Frachtkostenanteil. Bei Rechnungsbeträgen ab DM 1.000,- nur per Vorkasse oder nach Vereinbarung. Reklamationen werden nur in der Originalverpackung und unter Angabe der Rechnungsnummer bearbeitet. Unfreie oder nicht ausreichend frankierte Rücksendungen werden nicht angenommen! Verweigerte Sendungen werden mit einer Kostenpauschale von DM 25,- in Rechnung gestellt.



Versand 99
Jülicher Straße 53-55
52249 Eschweiler

Tel. 02403 / 21188
Fax 02403 / 35351

PC-Programme benötigen eine VGA Karte und eine Festplatte. **V** bedeutet komplett deutsche Version. Alle anderen Spiele werden mit einer deutschen Anleitung **A** geliefert (**E**=englische Anleitung).PC Disketten nur im 3,5 Zoll - Format lieferbar ! Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive. Nachnahme DM 9,50 zuzügl. Zahlkartengebüh (DM 3,-). Ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse per Scheck oder Überweisung bitte Spielepreis zzgl. DM 8,-. Überweisungen auf Konto Nr.:**1217884 bei der SpK. Eschweiler, BLZ 391 501 00.** Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 16,- (Bitte nur Euro -Schecks oder Postbaranw.). Fordern Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich unsere neuesten Preislisten** an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehö** Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand sieh diese Zeitungsauflage.

Preishammer

Joystick TP 189
Techno Plus 24,99

Joystick TP 123
Techno Plus 29,99

Jurassic Park 36,99
Deutsche Version

Anstoss 64,99
Deutsche Version

Schenk' Dir was!

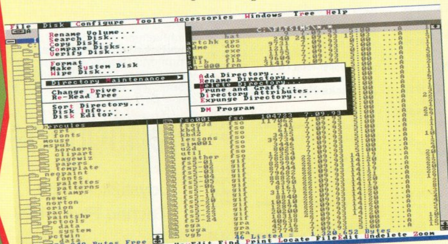
UTILITIES

Egal ob gelöschte Festplatte oder unübersichtlicher Datenwust: Um mit den Tücken von MS-DOS fertig zu werden, brauchen Sie ein Utility-Paket.

Computer-Daten sind vergänglich. Sei es eine defekte Festplatte oder ein unachtsamer »Delete«-Befehl – wenn Ihnen mal ein paar wichtige Bytes verloren gegangen sind, lernen Sie erst die Vorzüge eines Utility-Pakets zu schätzen. Wie die hohen Versionsnummern von »Norton 7.0« oder »PC Tools 8.0« zeigen, sind diese Programm-Pakete beliebt und werden ständig auf den neuesten Stand gebracht. Fast jedes PC-Malheur läßt sich vollautomatisch beheben – sofern Sie die entsprechende Software im Schrank stehen haben und minimale Vorsorge betreiben.

Für Aufsteiger

Das Schweizer Armee-Taschenmesser der PC-Utilities ist ohne Zweifel »PC Tools 8.0« der amerikanischen Firma Central Point Software. Für fast jedes PC-Problem ist hier ein Programm vorhanden. Zu wenig RAM? Der Memory-Manager »RamBoost« hilft. Angst vor einem Virus? »Central Point Anti-Virus« beruhigt. Wichtige Daten dürfen



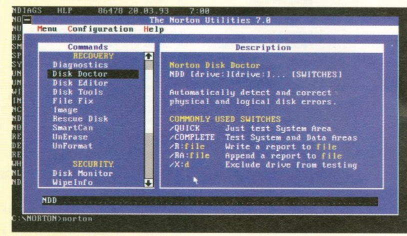
Das Paket »PC Tools 8.0« von Central Point enthält so ziemlich jedes Utility, das man sich wünschen kann

nicht verloren gehen? Mit »Central Point Backup« werden sie auf Disketten oder Streamer-Bänder gesichert. Die Festplatte spinnt? »DiskFix« sucht nach Fehlern und behebt automatisch die meisten Probleme. Ganz abgesehen von Standard-Utilities wie einem Disk-Cache, einem Undelete-Programm oder einer Optimierungs-Software, welche die Festplatte aufräumt und die Dateien sauber sortiert (was für schnelleren Zugriff sorgt).

Kontroll-Zentrum dieser und mehrerer Dutzend weiterer Funktionen ist »PC Shell«, eine DOS-Oberfläche, die mit den kryptischen Befehlen COPY, DEL oder FORMAT Schluß macht und mit Menüs und Fenstern recht einfach zu bedienen ist. Da alle Programme einen ähnlichen Bildschirmaufbau besitzen und die Entwickler in den einblendbaren Hilfstexten fast das komplette Handbuch untergebracht haben, finden auch DOS-Einsteiger sich schnell zurecht. Und bei dieser Vielfalt gibt es auch für den besten DOS-Profi immer wieder was neues, nützliches zu entdecken. Die deutsche Version der PC-Tools gibt es für rund 300 Mark im Fachhandel.

Für Profis

Was PC-Tools in einem dicken Paket unterbringt, haben die Entwickler rund um den Kult-PC-Doktor Peter Norton säu-



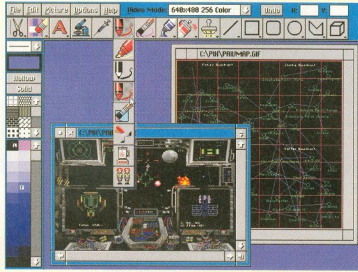
Die »Norton Utilties 7.0« konzentrieren sich auf das Retten von Daten und werden mit fast jeder Situation fertig

berlich auf mehrere einzeln zu erwerbende Programme verteilt. (Peter Nortons Firma wurde von einigen Jahren vom Software-Multi Symantec gekauft). Die »Norton Utilities 7.0« enthalten nur Programme, die mit dem Retten von Daten zu tun haben – dafür bieten sie noch feinere Details als die Utilties von Central Point. Profis setzen mehr Vertrauen in Nortons Versionen von Undelete, Disk Doctor und Unformat, die angeblich mit noch vertrackteren Situationen fertig werden, auch wenn man diese Zusatzfähigkeiten wirklich selten braucht. Dafür legt man für diese Tools alleine satte 400 Mark hin. Wollen Sie annähernd soviel Leistung wie bei den PC Tools, sind auch der »Norton Commander« (ca. 200 Mark), das »Norton Backup« (ca. 200 Mark) und der »Norton Anti-Virus« (ca. 150 Mark) fällig. Bei all diesen Tools stecken die Unterschiede zu den Central Point Programmen oft nur im Detail, doch wer wirklich auf alles und jedes vorbereitet sein will, greift eben zu den Programmen des »Doktors«. **(bs)**

GRAFIK-SOFTWARE

Grafik-Programme kann man immer gebrauchen: Einfach nur zum künstlerischen Austoben oder für präzise, saubere Zeichnungen und Pläne.

Die PCs von heute sind wahrlich keine schlechten Grafiker: Mit Super VGA und Maus kann man nicht nur nette Bilder malen, sondern auch präzise zeichnen. Sei es ein Grundriß zum Möbelrücken in der neuen Wohnung, ein paar Skizzen für ein Referat in der Schule oder ein Plakat für die nächste Party: Grafik-Programme machen Bleistift und Schablonen überflüssig.



Das Malprogramm »Neopaint 2.2« können Sie als Shareware 30 Tage lang kostenlos ausprobieren

Für Aufsteiger

Wenn Sie sich erstmal in die Computergrafik einleben wollen und nicht allzuviel Geld ausgeben möchten: »Neopaint« ist das optimale Shareware-Malprogramm. Mit Neopaint erzeugen Sie »Bitmaps«. Dabei entsteht das Bild aus einzelnen Punkten, meistens in der Auflösung des Bildschirms (sogenannte Pixel). »Neopaint« bietet alle Funktionen, die ein solches Programm haben muß. Mit einer Lupe können Sie die einzelnen Pixel vergrößern und so im Detail das Bild bearbeiten. Mehrere »Stifte« erlauben Ihnen, Linien wie mit einem Bleistift, dickem Filzstift oder durchsichtigen Leuchtstift zu ziehen. Ein »Füll-Eimer« füllt umrandete Bereiche automatisch mit Farbe oder mit sanften Farbverläufen.

Sie können mehrere Bilder gleichzeitig bearbeiten und so Ausschnitte hin- und herkopieren. Filter-Effekte verfremden Ihre Kunstwerke auf verschiedene Art und Weise.

Jedes Bild kann nahezu beliebig groß sein und bis zu 256 verschiedene Farben verwenden. Sie brauchen aber eine Super-VGA-Karte, um in Auflösungen von bis zu 1024 mal 768 Bildpunkten zu arbeiten. Alle gängigen Super-VGA-Karten werden direkt oder über VESA-Treiber unterstützt. Eine Funktion zum Ausdruck Ihrer Kunstwerke darf natürlich auch nicht fehlen.

Das komfortable Neopaint hat in der aktuellen Version 2.2 selbst die Nicht-Shareware-Konkurrenz wie »Deluxe Paint« nahezu vom Markt verdrängt. Die Version, die man kostenlos 30 Tage ausprobieren darf, gibt es bei jedem Shareware-Händler. Die Firma CDV in Karlsruhe liefert für rund 150 Mark die Vollversion mit deutschsprachigem Handbuch.

Für Profis

Sie haben viel mit Computer-Grafik vor? Dann brauchen Sie ein Arbeitstier wie »Corel Draw 3.0«. Hier gibt es nicht nur ein Malprogramm ähnlich wie NeoPaint (hier »Corel PhotoPaint« genannt). Das eigentliche Zeichenprogramm Corel Draw arbeitet nicht mit einzelnen Pixeln, sondern mit Linien (sogenannten Vektoren). Diese sind unabhängig von der Auflösung des Bildschirms und können auch nachträglich verändert werden. Wollen Sie in einem Malprogramm eine Linie verschieben, müssen Sie hingegen die alte löschen und eine neue malen, was besonders schwer ist, wenn die Linie von anderen teilweise überdeckt wird. In einem Zeichenprogramm verschieben Sie die Linie einfach.

CorelDraw 3.0 bietet für 300 Mark neben einem exzellenten Programm eine randvolle CD mit Clip Arts und Fonts

Was das Preis-Leistungs-Verhältnis angeht, ist Corel Draw kaum zu schlagen. Für unter 300 Mark bekommen Sie nicht nur ein Profi-Zeichenprogramm, sondern auch das Malprogramm, ein Programm für Statistik-Grafiken und ein CD-ROM, das es in sich hat: 2500 fertige Bilder zum Einfügen in Ihre Kreationen (sogenannte Clip Art) und 250 Zeichensätze, die Sie nicht nur in Corel Draw, sondern auch in jedem anderen Windows-Programm benutzen können.

Wenn Sie ein paar Hunderter drauf legen, gibt es die neue Version 4.0 mit noch mehr Profi-Features und gleich zwei CDs. Für den Privatgebrauch ist die Version 3.0 aber mehr als genug. **(bs)**

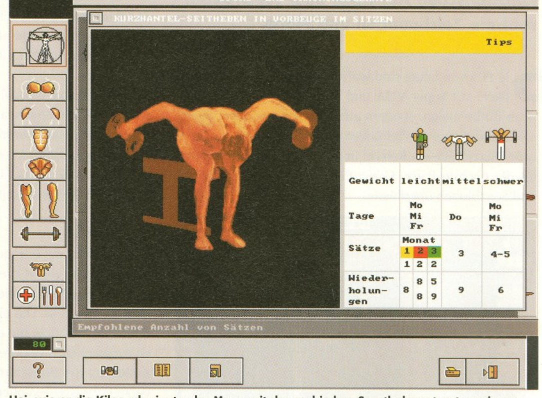
Der elektronische Bodybuilding-Trainer

BAUCH-BEZWINGUNG

Zu viele Bierchen, Gummibärchen, Pizzas und das ewige Rumsitzen – dann ist er wieder da, der gehaßte Löwenbräu-Quermuskel. Tun Sie was dagegen, schwingen Sie die Hanteln! Das Programm »Bodybuilding« will dabei helfen.

Was hat eine rote Rübe, schwitzt wie ein Tier und guckt verkniffen? Ein sportelnder Mensch, der sich nachher besser fühlen will. Täglich werden tausende von Kilos gestemmt, hunderte Kilometer weggejoggt, Berge beradelt, Bälle mit Füßen getreten und eingezogene Bäuche in Saunas gewuchtet (Gewichtsverlust durch Erhitzen) – alles zum Zweck, fitter und schöner zu werden. Das Ergebnis: Zuerst höllischer Muskelkater; dann Euphorie, wenn die Waage ein Kilo weniger zeigt; letztendlich Frust, wenn's wieder droben ist.

Doch mit der Fitness ist es so eine Sache. Hat man einmal ein paar Kilo gestemmt, bringt das noch lange keinen Erfolg – da müssen Methode und Ausdauer ran. »Bodybuilding« heißt der neueste Streich von Intercomputer. Das Programm hat sich zum Ziel gesetzt, Methode in den Fitness-Alltag zu bringen – ganz ohne Studio-Grundaufnahmegebühr oder monatlichen Obulus.



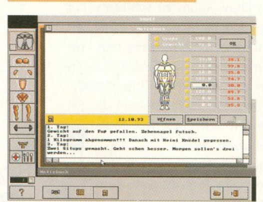
Hei, wie er die Kilos schwingt – der Mann mit der neckischen Sportlerhose turnt gewissenhaft die Übung vor

BODYBUILDING
Hersteller: Intercomputer
Preis: ca. 120 Mark
Benötigt: 286er mit 640 KByte RAM, VGA und Maus
Festplattenplatz: ca. 11 MByte
Sprache: Anleitung und Programmtexte in Deutsch

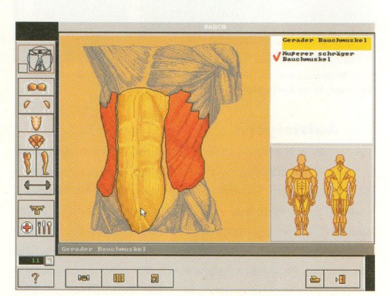
Nachdem sich das Programm mit gewichtigen 11 Megabyte auf der Festplatte breitgemacht hat, können Sie eigentlich schon loslegen, wenn Sie ein paar Hanteln und eine Allzweck-Bank im Haus haben. Zuerst teilt man dem Computer mit, welche Körper-Baustärke man hat (»Ich bin nicht fett, nur für mein Gewicht etwas zu klein«), dann kann's auch schon losgehen.

Das Programm ist im Groben in drei Teile gesplittet: Anatomie, Übungen und allgemeine Themen, die sich mit Sport beschäftigen. In der Anatomie kann man sich genau ansehen, welche Muskeln einem nach dem Training wehtun werden. Folgende Muskelgruppen dürfen per Knopfdruck bestaunt werden: Brust, Schultern, Beine, Arme und Bauch – und man schaut verwundert, was da alles in einem drin sein soll...

Danach geht's ins Eingemachte: Die Übungen sind dran.



Tagebuch eines Sportlers – Lust und Frust beim Training



Da wird's morgen wehtun...

RISIKEN UND NEBENWIRKUNGEN

In der Anleitung steht's schon auf der ersten Seite: »Für evtl. auftretende Schäden und Folgen, die aufgrund der Benutzung dieser Software entstehen, kann die Firma in keiner Weise haftbar gemacht werden«. Und diese Warnung ist auch gut so, denn diese Form von athletischer Selbstmedikation ist nicht ganz ungefährlich. Eines muß man Intercomputer lassen: Hier waren Fitness-Profis am Werk. Die Übungen werden gut erklärt und sauber ausgeführt – aber ob man sie richtig nachmacht, in welcher Reihenfolge man sie ausführt und wie fit man ist, darauf schaut leider keiner.

»Bodybuilding« ist eine nette Ergänzung, ersetzt aber auf keinen Fall den persönlichen Trainingsplan aus dem Studio. Anfänger sollten besser in eine Probestunde investierten – das Ergebnis ist genauso schmerzhaft, aber effektiver.

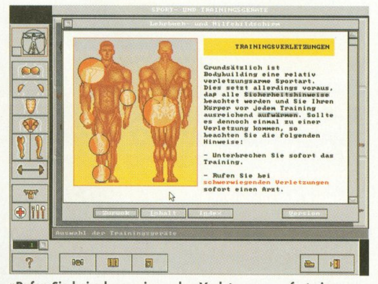


Fette müssen nicht unbedingt Wabbelmasse sein

Digitale Wucht- oder Hebe-Geräusche bleiben uns in diesem »Multimedia-Trainingsprogramm« gottlob erspart, dafür können Sie zu jeder Übung die Animation eines gut gebauten Herrn sehen, der in allen Lebenslagen Gewichte gen Himmel reckt.

Insgesamt sind es 80 Übungen, in denen er die Hanteln schwingt; und das tut er nicht nur stundenlang, sondern auch mit beneidenswerter Leichtigkeit. Diese Animation sollte man genau studieren, wenn man sich nicht schmerzhafte Verletzungen zulegen will – sie ist die Grundlage des Trainingprogramms und zeigt die bodybuilderische »Ideallinie«. Das Programm spuckt zu jeder Animation einen kleinen Trainingsplan aus, den man sich auf Wunsch auch ausdruckt.

Im letzten Themenkreis informieren Sie sich über die verschiedensten Dinge. Sei es nun Ernährung, Medizin der der richtige Gebrauch der Trainingsgeräte – wenn man sich durch den Text gelesen hat, ist man schlauer. Und mit der »Notizbuch«-Funktion halten angehende Schwarzeneggers ihre Trainingserfolge im Online-Tagebuch fest. Na dann, frohes Hanteln! **(al)**

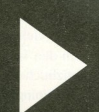


»Rufen Sie bei schwerwiegenden Verletzungen sofort einen Arzt« – wie beruhigend...

Erleben Sie jet

STUDIO
GRAFIK
MAGAZIN
SOUND
STUDIO
DMV
MULTI
1/'93
VIDEO
STUDIO
MAGAZIN
SOFTWARE
STUDIO

...für nur DM 25,-!



Das MULTI-CD-MAGAZIN bringt Ihnen die Zukunft auf den Bildschirm!

Denn jetzt wird Ihnen die ganze PC-Welt auf völlig neue und dabei höchst unterhaltsame Art und Weise präsentiert: Sie bestimmen per Maus selbst, was Sie lesen, sehen oder hören möchten – ob die heißesten News aus der Computerszene, spannende Artikel, ausführliche Hardwarechecks oder interessante Softwaretests!

Steigen Sie jetzt ein in die faszinierende Multimedia-Welt – auf CD-ROM!

Übrigens: Jede Ausgabe enthält eine große Auswahl an Software- sowie Shareware-Spielen, -Fonts, -Cliparts und -Sounds, Filmberichten und Interviews aus der Computer-Branche.

Hardware-Voraussetzung:
Ein 386er PC, Windows 3.1., 4 MB-Arbeitsspeicher und eine Soundkarte genügen – und Ihr Multimedia-Erlebnis kann losgehen!

JOIN THE FUTURE – MIT DEM MULTI-CD-MAGAZIN!

zt Multimedia ...

Multi CD Magazin 1/93
MAGAZIN
INHALT
Interview mit Stardesigner Luigi Colani
Virtual-Reality-Report: Grüße aus Cyberspace
Windows 4.0: Alle Highlights im Überblick
Wettbewerb: Gewinnen Sie eine 16-Bit-Soundkarte
Musik: Melon-D Sonic

Multi CD Magazin 1/93
MAGAZIN
Werkschau Colani
Rund muß es sein - Bio-Design!
Colani

Multi CD Magazin 1/93
MAGAZIN
"Ich habe die ganze Misere von IBM vorausgesehen..."
Sechs Fragen an Luigi Colani
Wie sind Sie auf den Computer gekommen?
Wie sieht der Computerchip der Zukunft aus?
Wann kommt der Colani-Bildschirm?
Warum bevorzugen Sie kurvenreiches Design?
Warum sind junge Forscher so wichtig?
Brauchen wir ergonomische Tastaturen?



▲ Karte sofort abschicken! ▲

Neue Bildschirmschoner

SCHÖNER SCHONEN

Bildschirmschoner werden erwachsen: Microsoft macht Windows impressionistisch während andere Firmen sich wegen fliegender Toaster verklagen.



Mit Bildern wie diesen bringt Microsoft ein wenig Kultur auf Ihren Desktop

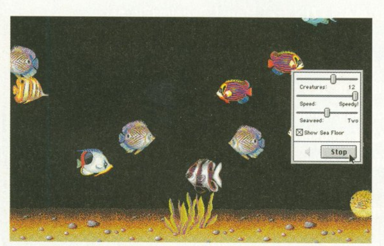
Wenn sich ein reines Unterhaltungs-Programm wie der Bildschirmschoner »After Dark« besser verkauft als so manche Textverarbeitung, dann sind die Nachahmer nicht weit. Inzwischen überbieten sich diverse Hersteller mit immer neuen Schonern-Ideen. Die wichtigsten Screen Saver aus der internationalen Herbstkollektion haben wir für Sie begutachtet.

AFTER DARK FOR DOS

»Warum sollen immer nur die Windows-Besitzer Spaß an unseren Bildschirmschonern haben?« fragte sich die Marketing-Abteilung von Berkeley Softworks, den Machern von After Dark. Also wurden die Programmierer beauftragt, eine DOS-Version zu schreiben, die auch auf kleineren PCs ohne Windows auf witzige Art und Weise Monitore schont.

Für »After Dark for DOS« hat man 33 der schönsten Module aus »After Dark« und »More After Dark« umgesetzt. Leider kann man hier weder neue Module einbinden, noch die Windows-Module importieren – mehr als diese 33 Effekte wird es voraussichtlich nicht geben. Zudem unterstützt die DOS-Version aus Kompatibilitätsgründen nur Standard-VGA-Grafik: Die meisten Schoner laufen in einer Auflösung von 640 mal 480 bei nur 16 Farben ab, einige 256-Farben-Schoner nutzen die normale VGA-Auflösung von 320 mal 200. Geblieben ist der Soundkarten-Support: Über den PC-Lautsprecher gibt es quäkige Effekte, über einen Sound Blaster recht echt klingende Geräusche, die man natürlich auch ausschalten kann.

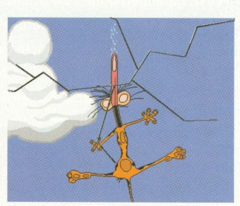
Aus Kompatibilitätsgründen schont die DOS-Version nicht alle Programme: Bei Spielen oder anderen rechenintensiven Aufgaben bleibt der Bildschirm, wie er ist. Außerdem fehlt eine Zufallsfunktion: Solange Sie nicht selber ein anderes Modul wählen, sehen Sie immer wieder den selben Effekt.



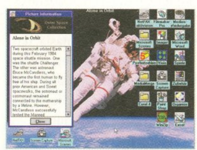
Blubbern tu er auch (bei Einsatz einer Soundkarte): Das DOS-Aquarium von After Dark

OPUS'N'BILL

Comic-Zeichner Berkey Breathed ist in Deutschland völlig unbekannt. Seine beiden Comic-Serien »Bloom County« und »Outland« und deren Charaktere Opus (ein gebildeter Pinguin) und Bill (ein verkommener Kater, der ursprünglich aus einer Garfield-Parodie stammt) findet man in keiner hiesigen Zeitung, denn sie nehmen



Klatsch! Da hat Garfield-Parodie Bill Ihren Monitor von innen erwischt



SCHONERKRIEG

Kaum hatte Delrina »Opus'n'Bill« auf den Markt gebracht, stand der Rechtsanwalt von Berkeley Softworks vor der Tür. Einer der Schoner von Delrina namens »Death Toasters« zeigte nämlich fliegende Toaster, die von Pinguin Opus mit einer Schrotflinte beschossen werden. Was die Programmierer für eine gelungene Parodie hielten, empfand Berkeley als Verletzung des firmeneigenen Warenzeichens. Ein Blitz-Prozess ergab: Delrina muß die Toaster soweit verändern, daß sie nicht mehr den Berkley-Toastern ähnlich sehen. Also wird Opus'n'Bill in wenigen Tagen mit dem Programm »Censored Toasters« ausgeliefert: Statt Flügel treiben nun Propeller die Toaster an, womit dem Richterspruch Genüge getan ist.

Das Original: Die Flying Toaster von Berkeley Systems

Die illegale Parodie: Die Death Toasters von Delrina

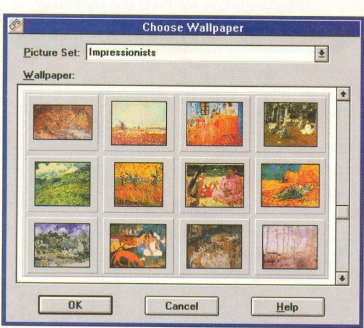
hauptsächlich amerikanische Kultur und Politik aufs Korn. Dementsprechend eingeschränkt ist der Unterhaltungswert der 16 Animationen, die man hier zusammengetragen hat: Bill zeigt, wie sich eine Schönheitsoperation auswirkt, wird von Bill Clintons Katze »Socks« verführt und schwingt sich wie Tarzan über den Monitor (um gegen die Mattscheibe zu prallen). Opus hingegen zeigt Ihnen seinen Allerwertesten (mit dummen Sprüchen verziert), versucht sich als Bungee-Pinguin und fällt unter seinen Artgenossen in der Antarktis als miserabler Schwimmer auf. Zusätzlich gibt es einen Gastauftritt von Bill Gates, der bei einer Software-Demonstration buchstäblich seinen Kopf verliert. Wer von Bill und Opus nicht genug kriegen kann: In den USA wird es ein Abonnement geben, in dem man alle drei Monate fünf neue Animationen erhält. Da die Schoner auf dem Intermission-Programm basieren, erhalten Sie noch einen interessanten Bonus: After-Dark- und Windows-Module lassen sich problemlos importieren.

Ein Astronaut auf dem Desktop: Die Microsoft Space-Collection macht es möglich

MICROSOFT SCENES

Es gibt wohl kaum eine Sorte Programm für Windows, die Microsoft nicht auch selber anbieten will. Jüngstes Beispiel: Mit den »Microsoft Scenes« sind jetzt auch Bildschirmschoner an der Reihe. Dabei hat sich Microsoft etwas wirklich ungewöhnliches ausgedacht. Statt wilder abstrakter Animationen gibt es Fotographien und Kunst zu bewundern. Zur Zeit sind drei Scenes-Pakete lieferbar: »Sierra Club«, »Space« und »Impressionists«.

Jedes Paket enthält 48 Bilder. Diese können entweder als Bildschirmhintergrund für Windows-Programme dienen



Mit einer praktischen Übersicht wählen Sie die Bilder für Ihren Desktop aus

(Vorsicht! Braucht viel RAM!) oder als Screen Saver aktiviert werden. Zu jedem Bild gibt es auch einen abrufbaren Kommentar von Experten auf dem jeweiligen Gebiet.

Die Auswahl der Bilder ist höchst professionell: »Space« enthält Fotos aus NASA-Quellen in bester Qualität. Vom Fußabdruck Neil Amstrongs über Teleskop-Aufnahmen fernster Quasare ist jedes Bild ein Hochgenuß für Weltraum-Fans. Die Sammlung »Sierra Club« bietet phantastische Natur-Aufnahmen aus aller Welt. Ein Teil des Kaufpreises geht übrigens an diesen Club, der sich in den USA dem Erhalt der Umwelt widmet. Auch die »Impressionists« wissen zu überzeugen: Die 48 Kunstwerke von Degas bis Monet wurden exquisit ausgewählt und sehen auf dem Bildschirm fast so gut aus, wie ein Kunstdruck.

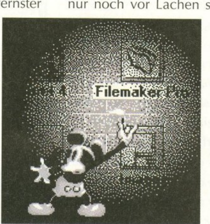
Da die Dateien im platzsparenden JPEG-Format gepackt sind und nur immer das aktuelle Bild entpackt wird, kommt jede Sammlung mit rund 2,5 Megabyte Festplatten-Platz aus. Allerdings muß beim Bilderwechsel bis zu einer Minute gewartet werden. Ein mitgeliefertes After Dark-Modul erlaubt den Einsatz von Scenes auch unter dem Berkeley-Schoner.



Egal was Dagobert auch anstellt – an seine Geldscheine kommt er nicht heran

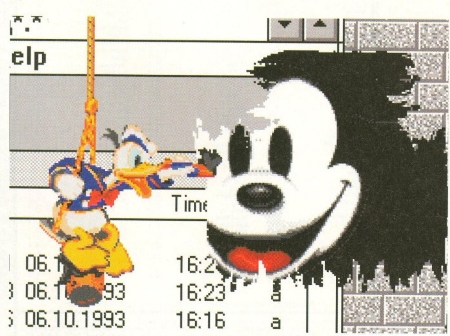
THE DISNEY COLLECTION

In letzter Sekunde eingetroffen: Die After Dark-Interpretation der besten Filme von den Walt Disney Studios. Die insgesamt 16 Module sind ein optischer Hochgenuß, der seinesgleichen sucht. Die Grafiker haben sich unheimlich ins Zeug gelegt, die Programmierer wirklich witzige Module erschaffen. Wenn Onkel Dagobert beispielsweise durchs All schwebt, um Geldscheine einzusammeln (die ihm durch widrige Umstände immer wieder entgleiten), kann man sich nur noch vor Lachen schütteln. In einem anderen Modul wird Micky Maus per simuliertem Mal-Programm zum Leben erweckt – dabei wird die Geschichte der Maus von 1937 bis heute durchleuchtet.



Mit einem Streichholz bringt Micky Maus etwas Licht in Ihren dunklen Desktop

Mit tollen Spezialeffekten erschafft der Schoner zu »Die Schöne und das Biest« erstaunliche Glasfenster, in denen die Geschichte des Films nacherzählt wird. Arielle die Meerjungfrau schwimmt über den Desktop, Goofy versucht, die Fenster zu verschieben und Donald seilt sich ab, um Ihr Windows neu anzumalen (was ihm natürlich mißlingt). Noch nicht genug? Die wandelnden Besen aus Fantasia, das Dschungelbuch, die 101 Dalamatiner, Pinocchio, all das ist in perfekter Disney-Qualität am Schirm zu sehen. Natürlich hören Sie (eine Soundkarte vorausgesetzt) auch die Originalmusik aus den jeweiligen Filmen. Einziger Haken dieser grafisch unvergleichlichen Kollektion: Mit 7,4 Megabyte schont sie nicht gerade die Festplatte. **(bs)**



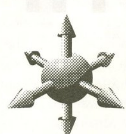
Donald malt auf Wunsch gerne Micky-Muster auf den Desktop







Auf in die 4.Dimension: WER HÖREN WILL, MUSS FÜHLEN

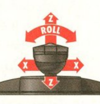


CyberMan® 3D Controller

Interaktiver 3D Controller für PC-Spiele

- ★ Auf den Boden werfen, rollen und ausweichen-schnelle, wirklichkeitsnahe Reaktionen-abstürzen, taumeln und nach hinten fallen: Alles in 6 verschiedene Richtungen dank dem 3-dimensionalen Kontrollsystem
- ★ Pulsierendes, spürbares Feedback: Sie geben den Input, CyberMan besorgt den Feedback; jedesmal, wenn Ihre Spielfigur z.B. getroffen wird, werden Sie es fühlen: CyberMan vibriert!
- ★ Voll kompatibel mit allen üblichen mausgesteuerten Anwendungen

CYBERMAN











SoundMan® Games

Unglaubliche Stereosound-Qualität beim Spielen!

- ★ 100% kompatibel mit Sound Blaster™, Sound Blaster Pro & AdLib®
- ★ Yamaha OPL-3 Soundkarten-Chip von technischer Spitzenqualität
- ★ Standard-IBM-Joystick-/MIDI-Port: Sie können Ihren Controller direkt einstecken.
- ★ Eingebaute CD-Rom Schnittstelle



Weltneuheit exclusiv nur bei KARSTADT

distributed by office data®



53 Shuttle-Missionen wurden bis Januar 1993 geflogen; mit dem »Space Shuttle«-CD-ROM sehen Sie Details zu jedem einzelnen Flug.

Test: Space Shuttle

CD ROM

GROUND CONTROL TO MAJOR TOM

Wie fliegt es sich mit einem Space Shuttle? Was essen Astronauten? Und was passierte bei der Explosion der Challenger?

Multimedia ist, wenn man's nicht anders beschreiben kann: Das neueste CD-ROM aus der Schmiede von »Software Toolworks« ist eine elegante Software rund um den Space Shuttle, die man weder mit Diashow, noch Buch, noch Film vergleichen kann. Das einfach mit »Space Shuttle« betitelte CD-ROM bietet von jedem etwas und alles geschickt verknüpft.

Nach dem Programmstart stellt sich die CD auf Wunsch selbst vor. Zum einen spart der Hersteller so eine dicke Anleitung, zum anderen ist eine Erklärung am Bildschirm allemal interessanter als ein 20-Seiten-Pamphlet. Die Einführung kann man selbstverständlich auch überspringen. Danach wird man in das »Johnson Space Center« gelassen, der Ort, an dem die Astronauten trainieren und die Shuttle-Missione gesteuert werden.

In einer »Introduction« sehen Sie, was auch tausende von Touristen sehen: Einen Dia- und Video-Vortrag der NASA über die Grundlagen des Shuttles. Das entsprechende Video wird sogar in einen Fernseher im auf dem Bildschirm dargestellten Besucher-Zentrum projeziert. Natürlich müssen Sie nicht einfach dem Vortrag lauschen, da Sie selbst die Themen über Menüs am unteren Bildschirmrand bestimmen. In ähnlicher Art und Weise können Sie sich an anderer Stelle über das Astronauten-Training informieren. Diese Shuttle-Grundlagen gehen wirklich in die Tiefe: Sogar vor einer Erklärung der Weltraum-Toilette machten die Programmierer nicht halt. Im Mission-Control-Center können Sie sich dann einen Überblick über die ersten 53 Shuttle-Missionen (alle bis einschließlich Januar 1993) verschaffen. Aus einem Menü wählen Sie eine der Missionen aus und sehen sofort eine Kurzzusammenfassung. Wollen Sie mehr wissen, gibt es nicht nur Videoclips von Start und Landung, sondern auch die wichtigsten Highlights der Mission.

Die Video-Sequenzen werden zwar nur klein in Fenster eingeblendet, sind aber professionell kommentiert



Das »Launch Game« sollte man eher als Zugabe sehen; das einfache Quiz ist nichts, was man mehr als dreimal spielt.

Die Astronauten kommentieren die Videos dabei selbst; so kriegen Sie eine Menge über Sinn und Zweck des Weltraumprogramms mit. Auch der deutsche Weltraumfahrer Ulf Merbold an Bord des Spacelab darf hier nicht fehlen.

Zur Abrundung gibt es noch ein kleines Spiel. Vom »Launch Game« sollte man sich aber nicht allzu viel erwarten. Ähnlich wie bei Trivial Pursuit laufen Sie mit einer Figur über ein Spielfeld; ein Würfel bestimmt, wie weit Sie laufen dürfen. Vor den Zug haben die Programmierer aber die Beantwortung einer Frage gesetzt. Sie haben nur zwei Minuten Zeit, um durchschnittlich acht bis zehn Fragen zum Shuttle-Programm zu beantworten. Da Sie keine Gegenspieler haben, ist das Ganze aber nicht allzu schwer.

Mit über 180 Videoclips und ebensovielen Bildern ist »Space Shuttle« eine gelungene Multimedia-Demonstration. Ein Medium vermißt man aber doch: Den Text. Praktisch alle Text werden in sehr deutlichem Englisch gesprochen, mitlesen auf dem Bildschirm kann man aber nicht. Die wenigen Texte, die erscheinen, sind dazu noch in einem kleinen, dünnen, augenunfreundlichen Zeichensatz. Da es wenig Text gibt, fehlt auch eine Suchfunktion; wer nochmal was über Astronautennahrung sehen will, muß die entsprechende Stelle selber in den Menüs finden. **(bs)**

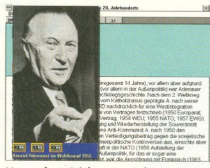
SPACE SHUTTLE

Hersteller:	**Software Toolworks**
Preis:	**ca. 120 Mark**
Benötigt:	**386er mit ca. 580 Byte RAM, Super VGA und Maus**

KINDER, WIE DIE ZEIT VERGEHT...

Bertelsmann quetscht fast ein ganzes Jahrhundert auf eine einzige CD

Die »Chronik des 20 Jahrhunderts« für Windows



Unter dem Stichwort »Adenauer« sind zusätzlich kurze Tonaufnahmen vorhanden

Wollten Sie schon immer wissen, was am 25. November 1926 passierte oder welches Wetter im März 1954 in Berlin herrschte? Interessiert Sie eine Kurzbiographie von Max Horkheimer oder ein Überblick über die sportlichen Höchstleistungen dieses Jahrhunderts? Wenn ja, dann gehören Sie zu genau der Zielgruppe, die mit der Chronik des 20.Jahrhunderts angesprochen werden soll. Anstatt sich jedoch einen Stapel mit den einzelnen Jahresbänden im Wohnzimmer aufzutürmen (was zudem die Sicht auf den Fernseher versperren würde), können Sie auch mit Ihrem lieben kleinen PC auf all die historischen Daten zugreifen.

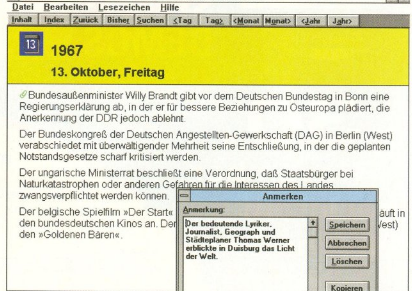
Mit mehr als 100.000 Einträgen soll sich unser Jahrhundert Tag für Tag, Jahr für Jahr dem neugierigen Computerbesitzer erschließen.

Insofern man stolzer Besitzer eines CD-Laufwerkes ist, wird man von Bertelsmann mit einer Computerfassung der Chronik gelockt. Diese Silberscheibe ist gleichzeitig Flaggschiff und Aushängeschild der hauseigenen CD-ROM-Reihe. Unter der Bezeichnung »BEE Book«, was für »Bertelsmann Encyclopedic Electronic Book« steht und in der ausgeschriebenen Form ein wahrer Zungenbrecher ist, werden mehrere Lexika, die Bibel und zwei Taschenwörterbücher angeboten.

Auch auf der Frankfurter Buchmesse stahl die »Chronik des 20.Jahrhunderts« Ihren silbrig glänzenden Geschwistern eindeutig die Schau. All die wichtigen Ereignisse eines jeden Tages, die man als Normalbürger schon nach dem Wetterbericht des »heute-journals« wieder verdrängt hat, können hier wieder nachgelesen werden. Besondere Abrüstungsleistungen der Bundeswehr (im November 1969 stürzte der 100. Starfighter der Luftwaffe ab, der Pilot rettete sich mit dem Schleudersitz) sind ebenso gespeichert wie Theateraufführungen.

Nach der Anwahl einer Jahreszahl und des fraglichen Tages erhalten Sie einen Überblick über die wichtigsten Geschehnisse, über die an dem fraglichen Datum berichtet wurde. Bedeutende Ereignisse werden dabei mit einer separaten Textseite gewürdigt. Frei darf man tages- oder jahresweise vor- bzw. zurückblättern und sich den Text ausdrucken lassen.

Sie können sich auch gezielt über Filmpremieren, Regierungswechsel, Krisenherde, Uraufführungen und Buchneuerscheinungen eines Jahres informieren. Zur Verfügung stehen weiterhin statistische Daten (Einwohner, Scheidungsrate etc.) für Deutschland, Österreich und die Schweiz. Athletische Spitzenleistungen sind nach Sportarten sortiert auf Jahrhundertbasis abrufbar. Rund 800 Fragen stehen im Quiz zur Verfügung – bei jeweils fünf darunter zufällig ausgewählten Themen soll man die richtige Antwort anklicken. Anschließend teilt Ihnen der Computer mit, ob Sie die Daten richtig erraten haben. Leider wurde das Potential, das in diesem spielerischen Element liegt, durch die schlichte Gestaltung und die Beschränkung auf nur fünf Fragen je Durchgang verschenkt.



Zu jedem Tag können die wichtigsten Ereignisse abgerufen werden

CHRONIK DES 20. JAHRHUNDERTS

Hersteller:	Bertelsmann
Preis:	248,- DM
Benötigt:	386 mit 4 Myte RAM, CD-ROM und Windows 3.1



Per Mausklick wählen Sie Jahr und Tag aus

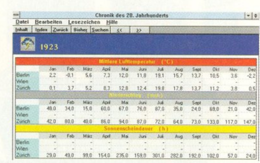
Im Personenlexikon sind 5500 Kurzbiographien enthalten. 1230 Persönlichkeiten können auf Fotos bewundert werden, zu einigen dürfen Sie Tonkonserven (überwiegend Redeauschnitte) lauschen. Die insgesamt 90 Minutenlangen Sprachaufnahmen verteilen sich allerdings so gut, daß man ihnen nur über einen speziellen Index auf die Spur kommt. Praktischerweise ist es möglich, in Biographien auftauchende Namen à la Hypertext anzuklicken und so an Informationen zu diesen Personen heranzukommen.

Unter der Bezeichnung »Schwarze Freitage« hat man ferner alle 13. eines Monats zusammengefaßt, die auf den 5. Wochentag fielen. Wer mag, kann die Liste nach einer Häufung von Unglücksfällen durchforsten. Die gesamten Texteinträge lassen sich mit dem Suchmodus unkompliziert erschließen. Nach der Eingabe von – auch miteinander verknüpfbaren – Stichworten (wie »Erdbeben UND San Francisco«) werden die gefundenen Einträge ausgespuckt. So erfahren Sie, daß sich am 18.4.1906 das Stadtbild der kalifornischen Metropole auf einen Schlag wesentlich veränderte.

Sie können eigene Notizen zusätzlich zu den vorhandenen Daten eingeben und auf der Festplatte abspeichern.

Paradeprodukt hin oder her – die Textwüsten dieser immerhin rund 250 Mark teuren Chronik sollten in der heutigen Multimedia-Welt langsam aber sicher der Vergangenheit angehören. Ein handelsübliches Lexikon ist im Vergleich dazu ein wahres Bilderbuch. Von Multimedia kann bei der »Chronik des 20. Jahrhunderts« nicht die Rede sein – mit amerikanischen Produkten kann es erst recht nicht mithalten. Der Rummel, den zahlreiche Fernsehjournalisten um dieses Produkt machten, ist angesichts der vergleichsweise mageren Qualität erstaunlich. Man muß schon wirklich an der Geschichte dieses Jahrhunderts interessiert sein, um dauerhaften Spaß an der CD zu haben.

Bertelsmann sollte seine Firmenpolitik überdenken und erst einmal mehr Geld und Arbeit in derartige Produkte stecken – sonst werden sich U.S.-Verlage über kurz oder lang des deutschsprachigen Marktes annehmen. **(tw)**



Chronik des 20. Jahrhunderts

1923

Mittlere Lufttemperatur (°C)	Jan	Feb	März	April	Mai	Juni	Juli	Aug	Sept	Okt	Nov	Dez
Berlin	2.2	-0.1	5.6	7.3	12.0	11.8	19.1	15.7	13.7	10.5	3.6	-2.2
Wien	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Zürich	0.1	3.7	5.2	8.3	12.8	12.4	19.8	17.8	13.7	11.2	3.8	0.5

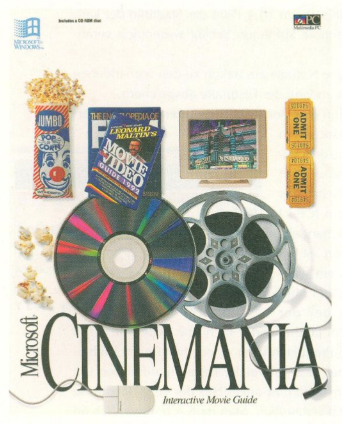
Niederschlag (mm)	Jan	Feb	März	April	Mai	Juni	Juli	Aug	Sept	Okt	Nov	Dez
Berlin	48.0	34.0	15.0	60.0	67.0	76.0	87.0	35.0	24.0	69.0	21.0	42.0
Wien	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Zürich	42.0	80.0	40.0	86.0	94.0	87.0	72.0	64.0	73.0	133.0	117.0	147.0

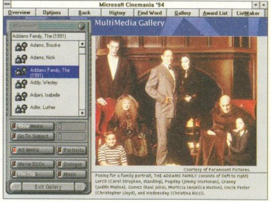
Sonnenscheindauer (h)	Jan	Feb	März	April	Mai	Juni	Juli	Aug	Sept	Okt	Nov	Dez
Berlin	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Wien	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Zürich	29.0	49.0	99.0	154.0	235.0	159.0	301.0	282.0	192.0	102.0	57.0	24.0

War der Sommer 1923 wärmer als 1993 ?

KENNEN SIE KINO?

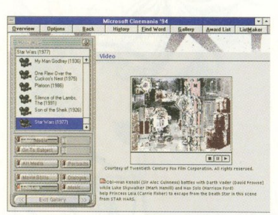
Wer Kino mag, braucht Cinemania: Die jüngste Version von Microsofts Film-Datenbank weiß alles über Stars, Oscars und Kassenschlager.





Familienfoto für's CD-ROM: Zu fast allen Kassenschlagern gibt es Szenenfotos.

Vor knapp einem Jahr erschien die erste Ausgabe von »Cinemania«, einem Filmlexikon von Microsoft. Die Programmierer hatten einfach mehrere Bücher zum Thema Kino lizensiert, sich mit gut tausend Fotos eingedeckt und alle Informationen so perfekt verknüpft, daß man durch intelligente Suchfunktionen in Sekundenschnelle alle Filme von Blake Edwards, die größten Flops von 1973 oder den letzten Streifen von Steve McQueen finden konnte – für Filmfreaks, Trivia-Fans oder Fanclubs eine echte Goldgrube an Informationen. Natürlich ist so ein Filmlexikon nie auf dem neuesten Stand, da ja immer frische Filme gedreht werden. Jährliche Updates von Cinemania sind also angekündigt. Für das brandneue »Cinemania 94« (das in Europa Cinemania 1.1 heißen soll) haben die Entwickler aber nicht nur ein paar neue Filmkritiken dazugepatcht, sondern das Programm von vorne bis hinten generalüberholt.



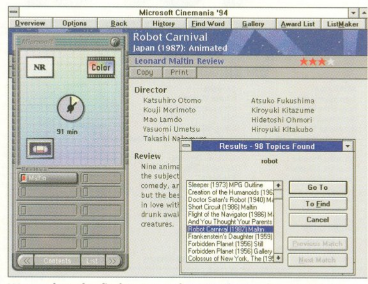
Jetzt mit Video: 20 Filmausschnitte vervollkommnen die neue Cinemania-Version

Geblieben ist der grobe optische Aufbau: Eine Fernbedienung am linken Bildschirmrand dient zum schnellen Blättern in den Informationen, am rechten Rand können Sie die einzelnen Texte lesen. Fotos von Schauspielern und grafisch gestaltete Informationen sehen Sie in der Fernbedienung selbst, Szenenfotos und Filme hingegen rechts in größerem Format.

Filme? Richtig – Microsoft hat Szenen aus zwanzig Hollywood-Klassikern lizensiert und bietet Ihnen so knapp 20 Minuten Video in guter Qualität. So können Sie beispielsweise aus »Krieg der Sterne« den Kampf zwischen Obi-Wan Kenobi und Darth Vader miterleben, mit Humphry Bogart und Ingrid Bergman nach »Casablanca« fahren, den verrückten Computer H.A.L. aus »2001« oder den noch verrückteren Dr. Hannibal Lecter aus »Das Schweigen der Lämmer« kennenlernen oder sich Vivian Leigh in »Vom Winde verweht« ansehen – allerdings immer in den original englischen Versionen.

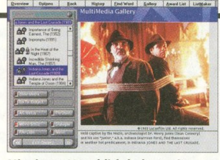
Microsoft verwendet dazu eine neue, aufgebohrte Version von Video für Windows, die bessere Bildqualität bei größeren Fenstern verspricht; die Filme haben also keine Briefmarkengröße, sondern zeigen schon reichlich Details. Ein 256-Farben-Treiber ist dazu allerdings sehr empfehlenswert, mit einer True-Color-Grafikkarte sieht es am beeindruckensten aus.

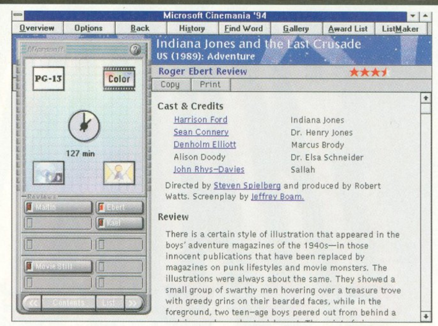
Die zwanzig Videoclips sind aber nicht die einzige Zugabe. In der Abteilung Sound, die bisher nur Dialog-Schnipsel bot, gibt es jetzt auch eine spezielle Filmmusik-Rubrik. Die Auswahl ist enorm: Von fast jeder weltbekannten Filmmusik gibt es hervorragend digitalisierte Ausschnitte zu hören. Sei es das James-Bond-Thema, das Mancini-Meister-



Wer suchet, der findet: Unter den 98 Filmen, die mit Robotern zu tun haben, gibt es auch Perlen wie obskure japanische Zeichentrick-Filme.

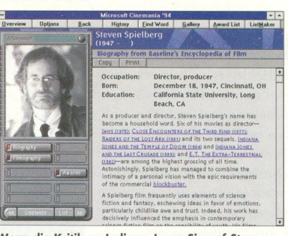
werk zum »Rosaroten Panther«, die klassischen Klänge aus »2001« oder John Williams-Musik zu Steven Spielberg-Filmen – bei den Audioclips wird ein kompletter Querschnitt durch die Filmmusik geboten; selbst das nervenzerfetzende, atonale Streicher-Crescendo aus »Psycho« ist mit dabei. Auch bei den Szenenfotos aus Filmen und den Schauspieler-Portraits wurde kräftig zugelegt. Zwar sind viele Bilder aus Speicherplatzgründen immer noch in Schwarz/Weiß, aber immerhin gibt es zu manchem Film jetzt sogar mehrere Bilder.


Mit einem Mausklick haben wir uns das Szenenfoto von Indy Jones herbeigeholt.



Am Controller (links) erkennen wir: Zum Indy-Film gibt es drei Reviews (Maltin, Ebert, Kaen), sowie ein Szenenfoto und Oscar-Nomierungen (Awards). Unterstrichene Worte kann man anklicken.

Das erste Cinemania bezog seine »Testberichte« im wesentlichen aus dem Home-Video-Guide des anerkannten Kritikers Leonard Maltin; aber eine Meinung ist meistens nicht genug. In Cinemania 94 finden Sie zu jedem (bis auf die wirklich obskuren, unbekannten Filme) zwischen einer und vier Kritiken – und es sind knapp 20.000 Filmtitel auf der CD gespeichert! Neben upgedateten Maltin-Reviews finden Sie die Meinung von Roger Ebert (der amerikanische Reich-Ranicki der Film-Szene), die Berichte des Branchenblatts Baseline und die Zeitungsberichte von Pamela Kaen. Durch diese Meinungsvielfalt wird nicht nur verhindert, daß durch eine Einzel-Kritik ein Film ins falsche Licht gesetzt wird; da jeder Bericht auch andere Handlungselemente beleuchtet, erhält man einfach mehr handfeste Information, wenn man sich selbst einen Film aussuchen möchte und nur Fakten will.



Wenn die Kritik zu Indiana Jones Sie auf Steven Spielberg aufmerksam gemacht hat, genügt ein Doppelklick, um seine Lebensgeschichte und Filmographie aufzurufen.

Natürlich können Sie zu allen wichtigen Filmen auch diverse Details abrufen: Oscars und Oscar-Nomierungen, Schauspieler, Drehbuchautor und Regisseur, Erscheinungsdatum und Laufzeit. Einige Angaben sind allerdings nur in den USA relevant, beispielsweise die Verfügbarkeit auf Video-Kassette und Laser-Disc. Nun, solche Daten und Kritiken könnte man auch aus einem billigeren Taschenbuch entnehmen – warum also als CD-ROM? Weil Cinemania Ihnen per Hypertext das lästige Suchen und Blättern erspart. Nachdem Sie die Kritik des James-Bond-Films »Dr. No« aufgeschlagen haben, genügt ein einziger Mausklick auf den im Text erwähnten Namen »Sean Connery«, um dessen Biographie aufzurufen. Oder wenn bei »Switching Channels« erwähnt ist, daß es sich um ein schlechtes Remake von »His Girl Friday« handelt, sind Sie wiederum mit einem einzigen Mausklick bei der Kritik des Originals.

Außerdem gibt es eine famose Suchfunktion, die blitzschnell genau das findet, was Sie wollen: Sie suchen einen Science-fiction-Film, der irgendwann in den 70er-Jahren produziert wurde? Im Such-Fenster geben Sie diese Eckdaten an und erhalten sofort eine Liste alle bekannten Streifen, auf die diese Daten zutreffen. Genauso können Sie per Volltext-Suche alle gespeicherten Artikel nach einem Wort abklappern. Wenn Sie beispielsweise »Robot« suchen lassen, erhalten Sie eine Liste aller Filme (98 an der Zahl), in deren Kritik das Wort »Robot« steht. Genauso finden Sie auch Ihren Wunsch-Film, wenn Sie nur den Namen des Charakters (Luke Skywalker) aber nicht des Hauptdarstellers (Mark Hamill) kennen. Kurzum: Die Querverweise und Suchfunktionen sind ein Traum für jeden Filmfreak, der sein Wissen vervollständigen will.

Nicht zuletzt gibt es auch ein paar Artikel zur Filmtheorie auf dem Cinemania-ROM: Wenn Sie schon immer mal wissen wollten, was ein »Best Boy« so tut, der immer im Abspann erwähnt wird, wie Spezialeffekte gemacht werden oder wie das Genre des »Film noire« sich entwickelt hat, kann hier exzellente Texte abrufen. Schade, daß dies alles in Englisch ist, aber aus lizenzrechtlichen Gründen ist keine Übersetzung möglich; Microsoft hat nur die Rechte an den amerikanischen Texten, Bildern, Sounds und Videos. Cinemania 1.1 kostet im Fachhandel rund 150 Mark und erfordert ein CD-ROM-Laufwerk, Windows 3.1 sowie mindestens 4 MByte RAM. **(bs)**

Cinemania 1.1 (Cinemania 1994)

Hersteller:	**Microsoft**
Preis:	**ca. 150 Mark**
Benötigt:	**PC mit Windows 3.1 und 4 MByte RAM, CD-ROM-Laufwerk**

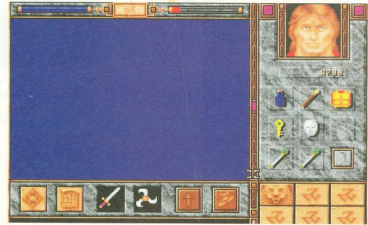


Körper, wechsel' Dich: Der letzte Shapeshifter kann die Gestalt von sieben grundverschiedenen Wesen annehmen. Solche Flexibilität ist auch bitter nötig, um in technisch furiosen 3D-Kämpfen gegen Monstermassen zu bestehen.

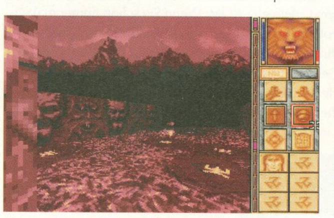
Und da war doch noch diese Vorgeschichte: Normalerweise erzählen Großväter ihren Enkeln nette Märchen, doch der Opa von Kirt hat eine deftige Enthüllung drauf...

Alle lieben 3D-Grafik: Die Sicht aus dem Blickwinkel des Helden ist weitaus realistischer und spannender als die Darstellung des Geschehen von oben oder von der Seite. Was jahrelang den Simulations-Liebhabern vorenthalten blieb, machte mittlerweile auch bei anderen Genres Furore. Vorreiter fürs Dreidimensionale war stets eine Firma aus Texas, die mit Ihrer Vorliebe für rechenintensiven Grafikaufwand maßgeblich an den Verkaufszahlen für schnelle 486-PCs verantwortlich ist: Origin. Mit »Ultima Underworld« zeigte man, daß auch ein Rollenspiel konsequent in 3D gestaltet sein kann. Origins neueste schwindelerregende Leckerei ist eine Kreuzung aus Action und dezenten Underworld-Rollenspielelementen, gut durchgeschüttelt und auf Hochgeschwindigkeit beschleunigt. In Zusammenarbeit mit Raven Software (dessen 3D-Spezialisten als nächstes »Doom« vollenden werden) entstand »Shadow Caster«, die Mär vom letzten Shapeshifter.

Die Hintergrundstory wird recht grob an den Haaren herbeigezogen: Sie verkörpern Kirt, den einsamen Vertreter eines Volkes, der seine äußere Gestalt ändern kann. Dem



Unter Wasser gibt's diesen merkwürdigen Grafikeffekt zu bewundern – solange der Sauerstoff reicht...



Maorins Infrarot-Blick enthüllt eine Falle: Nur er erkennt die dunklen Felder, welche bei Berührung Feuerbälle losschießen



Großes Schwert gegen dickes Monster – nicht gerade ein Spiel der falschen Bescheidenheiten

ausgelernten Shapeshifter stehen vom »normalen« Menschen bis zum Drachen sieben Körperformen zur Verfügung, zwischen denen er fröhlich wechseln kann. Hinter unserem Helden ist der unredliche Möchtegern-Gott Malkor her, der alle Shapeshifter einst ausrottete – bis auf Kirt. Die klassische »Ich mag dich nicht«-Konstellation ist unvermeidlich; Malkor möchte seine Völkerauslösch-Bilanz sauber abschließen, während Kirt auf Rache aus ist. Doch dazu muß er sich erst einmal durch bizarre, mit Monstern verseuchte Welten kämpfen, die durch Teleporter miteinander verbunden sind. Zudem hat unser jugendlicher Shapeshifter am Anfang nicht viel zu shiften: Als schnöder Mensch betritt er die erste der dreidimensionalen Welten. Die Berührung von spärlich im Szenario verteilten Obelisken verheißt ein wenig telepathischen Beistand von Opas Geist, der bei jedem Rendezvous eine weitere Verwandlungs-Variante herausrückt.

Hmm, was brutzelt denn da über dem Feuer im Nebel-Level?

Sobald eine neue Körperform erlernt wurde, kann man jederzeit die äußere Erscheinung wechseln. Jede Form ist mit bestimmten Vor- und Nachteilen verbunden; taktisch kluge Wechsel je nach Spielsituation sind unerläßlich. So erweist sich der Caun zwar als lausiger Kämpfer, doch dafür regeneriert er automatisch ein wenig Lebensenergie beim Herumlaufen und spendet magisches Licht. Die felinen Maorin sind starke Krieger, beherrschen einen Infrarot-Katzenblick zum Entdecken von versteckten Geheimnissen, aber wenn's ins Wasser geht, gluckern sie besonders schnell ab. Mit dem einen Körper kann man optimal tauchen, der andere erlaubt das Aufbrechen von Steinmauern.

Während eingesteckte Treffer in Kämpfen Lebensenergie kosten, zehrt das Einsetzen bestimmter Talente an den geistigen Reserven – Ähnlichkeiten zum Magiesystem von Rollenspielen sind schwer zu übersehen. Neben der langsamen allmählichen Regeneration helfen gelegentlich herumstehende Tränke, die körperlichen und geistigen Reserven aufzufüllen.

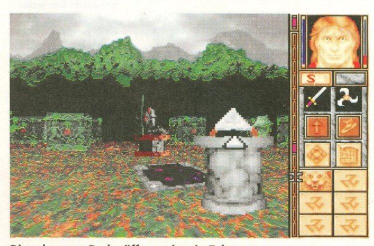
Für jede der sieben Gestalten wird eine eigene Punktzahl verwaltet. Das



IM WETTBEWERB

Ultima Underworld II	94
Privateer	90
SHADOW CASTER	**79**
Jurassic Park	61
Dracula	42

Die beiden anderen aktuellen 3D-Spielen Dracula (dumpf) und Jurassic Park (frustig) hängt Shadow Caster locker ab. Origin läßt dank grafischer Brillanz und schnuffiger Puzzles den Mitbewerbern wenig Chancen. Wer's weniger Action-lastig mag, ist bei den weiteren 3D-Knüllern von Origin vielleicht besser aufgehoben. Privateer vereint Weltraum-Flugaction mit Handelsspiel, während Ultima Underworld II auch Rollenspiel-Experten eine echte Herausforderung garantiert.



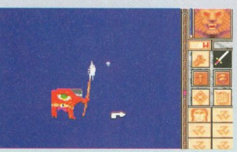
Die schwarze Bodenöffnung ist ein Teleporter



Grafikfenster, Icons und Inventar – alles schön aufgeräumt auf dem Bildschirm zu sehen



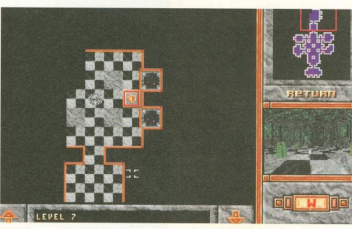
Ihr 386-SX kommt bei der 3D-Darstellung ins Schwitzen? Ein kleineres Grafikfenster bringt etwas Erleichterung.



Sie wollen die Muskeln Ihres 486-PCs spielen lassen? Dann gönnen Sie sich nahezu Bildschirm-füllende 3D-Grafik.



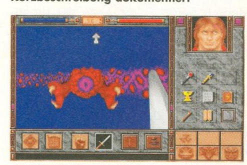
Rote Schrumpfmonster in der guten Stube – da wird nicht nur die Hausfrau stinkig...



Das Programm zeichnet zum Glück automatisch eine Karte mit



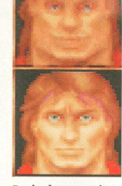
Jeder Spielstand wird mit Bildchen und Kurzbeschreibung dokumentiert



Immer wieder neue Quälgeister der possierlichen Art stellen sich Ihnen entgegen







Es darf gemorpht werden: Bei jeder Umwandlung in eine andere Gestalt gibt's einen fröhlich animierten Verwandlungseffekt

könnte Ihnen herzlich schnuppe sein, wenn das Programm nicht basierend auf dieser Punktzahl die Lebensenergie-Reserven für eine Spielfigur berechnen würde. Ähnlich wie bei einem Rollenspiel päppelt man einen Charakter auf, indem man ihn besonders häufig einsetzt.

Für die zügige Steuerung empfiehlt sich eine Kombination aus Tastatur und Maus. Mit der einen Hand auf dem Keyboard läuft man durch die Gänge und dreht sich geschwind; mit der Maus bedient man Icons und Kampfkommandos. Jede Figur kann Gegenstände aufsammeln, sie ins Inventar packen oder wieder wegwerfen. Die beiden Hände (bzw. Klauen) können zum Öffnen von Türen und dem schnöden Zuhauen eingesetzt werden. Plazieren Sie einen Gegenstand in einer Hand, dann wird er ab sofort benutzt. Die Kämpfe entpuppen sich als schnelle, schlichte Angelegenheiten: Zuhauen, ausweichen und wieder zuhauen, bis das Monster zu Boden sinkt. Die zahlreichen Gegnertypen haben aber verschiedene Kampftaktiken drauf, die beachtet werden wollen. Bei Widersachern, die z.B. Energieblitze über größere Entfernungen schleudern, sollten Sie die Winkel des Spielfelds ausnutzen, sich anschleichen und auf Deckung achten.

Kleinere Puzzles geben der 3D-Action zusätzlichen Nährwert. Einige Türen lassen sich sofort öffnen; andere verlangen nach einem bestimmten Schlüssel. Gegenstände werden mitgenommen und an offensichtlichen Orten wieder eingesetzt. Neben Lebensenergietränken und Rüstungen helfen Waffen, Ihre Siegeschancen zu verbessern. Zauberstäbe spucken einige Salven Säure, Feuer oder Eis; mit Distanzwaffen lassen sich böse Buben aus sicherer Entfernung beschießen.

Etwas gewöhnungsbedürftig ist der Umgang mit anderen Objekten. Halten Sie eine aktivierte Waffe in der Hand und berühren damit einen Schalter, tut sich rein gar nichts. Um bestimmte Dinge im Szenario zu manipulieren, muß man



HEINRICH LENHARDT

Willkommen zu einer der furiosesten Hochgeschwindigkeits-Sausen auf PCs. Auch auf 486er-Systemen unterhalb der 50-MHz-Grenze brettert die 3D-Grafik mit einem Tempo dahin, das zum verwunderten Augenreiben anregt. Keine Frage, Shadow Caster animiert spontan zum Drauflosspielen.

Komplexität und Anspruch der Underworld-Rollenspiele werden nicht erreicht – aber das hatten die Programmierer von Shadow Caster mit ihrem leichtverdaulichen Action-Adventure auch gar nicht vor. Fast alles, was sich hier bewegt, ist pauschal ein böses Monster; tiefschürfende Rollenspiel-Elemente wurden konsequent verbannt. Immerhin: Durch die kleinen, aber feinen Puzzles, verschiedene Missionen und das taktisch kluge Einsetzen der verschiedenen Körperformen kommt ein wenig Tiefgang in das Spiel.

Letztendlich behält aber die Neugier des Spielers die Oberhand. Dank der grafisch höchst stilvoll gestalteten, abwechslungsreichen Levels mit tollen Licht-und-Schatten-Effekten lechzt man geradezu danach, ein Areal nach dem anderen kennenzulernen. Clever auch der Kniff, die verschiedenen Körperformen breit gefächert übers Szenario zu verteilen. Erst nach und nach lernt man alle Verwandlungsvarianten kennen; droht spielerische Routine, kann das Ausprobieren neuer Fähigkeiten zusätzliche Motivation freisetzen.

Ein kurzweiliger Action-Trip, der sich ruhigen Gewissens ganz auf den Charme seiner fulminanten Grafik verlassen kann. Etwas mehr Komplexität hätte dem Programm allerdings gut getan.

Joysoft

MASTER of ORION 99.90

ELITE 2 ** 84.90

DARK SUN 84.90

PRIVATEER ** 99.90

DU KANNST MICH MAL KAUFEN
ÜBER 1000 VERSCHIEDENE ARTIKEL
FORDERE JETZT DEN NEUEN SUPER KATALOG AN!

KUCK MAL
IN JEDEM LADEN STEHEN COMPUTER, DIE DIR SICHER SCHNELL DIE AUSWAHL ERLEICHTERN

ICH BIN DER 1.
IM VERSAND KANNST DU DEIN PROGRAMM VORBESTELLEN. DANN HAST DU'S SCHNELLER ALS DIE MEISTEN.

HILFE !?
HAST DU PROBLEME? RUF' SOFOR UNSERE HOTLINE AN.
0221 446981

GROSS HANDEL
AB SOFORT JEDE MENGE IMPORTE AUS USA+ENGLAND

VERSANDKOSTEN
BIS 200 DM VK: 9DM
AB 200 DM VK: FREI
UPS VK: +6 DM
EILPOST VK: +8DM
VORKASSE VK: 4DM
AUSLAND VK: 15 DM
NUR POSTBAR

3.5"	
7Cities of Gold 2	74.90
Aces over Europe dt	89.90
Blue Force (US)	99.90
Burning St.Sc.Edition	39.90
Burntime dt	89.90
Campain 2 *	99.90
Day o.Tentacle dt	99.90
Dracula **	89.90
Eye o.Beholder 3 dt	94.90
Flight 5	129.90
Front P.Footb.Pro	89.90
Goal! Dino Dini **	59.90
Goblins 3	94.90
Hired Guns *	89.90
Inca 2	99.90
Jurassic Park dt	79.90
Lands of Lore dt *	79.90
Larry 6 *	89.90
Lost in Time dt	109.90
Matthäus Fußball	79.90
Might&Magic 5 dt	99.90
NFL Football **	84.90
NHL Hockey dt	89.90
Patriot **	89.90
Pirates Gold dt	99.90
Police Quest 4	89.90
Protostar dt	84.90
Seal Team **	89.90
Sim Farm	89.90
Simon t.Sorcerer dt	99.90
Star Trek 2 *	99.90
Str.Com.Tactical Op.**	44.90
Streetfighter 2 **	69.90
Stronghold	74.90
T.F.X dt *	99.90
Tornado **	84.90
Troddlers **	89.90
Yo Jo! **	69.90
CD ROM	
7th Guest **	129.90
Big 100(100 Spiele)	59.90
Burntime dt *	89.90
Day of Tentacle dt	109.90
Day of Tentacle	89.90
Game Bundle 1 (Mario i.missing+D/Gener.)	69.90
Game Bundle 2 (K.Q.5+Jones i.t.fast Lane)	69.90
Game Bundle 3 (Monkey i.1+S.W.O.T.L.)	79.90
Gobliins 2 **	119.90
Gunship 2000+Data	69.90
History Line dt	79.90
Inca 2 *	139.90
Kings Quest 6 OEM	69.90
Legend o.Kyrandia dt	69.90
Ringworld	79.90
Super Strike Com. *	109.90
Ultima 1-6	79.90
Ultima Underwo. 1+2	89.90

Lassen Sie sich von unserem Personal beraten
0221/4301047-49

GOTTESWEG 159
50939 KÖLN
0221 425566

MATTHIASSTR.24
50676 KÖLN
0221 239526

MÜNSTERSTR. 11
53111 BONN
0228 659726

PEMPELFORTER 47
40211 D'DORF
0211 364445

FAHRGASSE 87
60311 F'FURT
069 280170

BLONDEL STR. 10
52062 AACHEN
0241 406921

KAISERSTR. 54
53721 SIEGBURG
02241 68045

SCHLOSSSTR.
56068 KOBLENZ
Tel.Nr.bitte nachfragen

BALD AUCH IN DEINER STADT

VERSANDANSCHRIFT:
DÜRENER STR: 394
50935 KÖLN
TEL:0221/4301047
FAX:0221/4302157
BTX:*JOYSOFT#

JETZT NEU: MACINTOSH SOFTWARE SOFORT NACHFRAGEN

JETZT NEU: CLUEBOOKS USA IMPORT SOFORT NACHFRAGEN

Super Preis

3.5"	
A-Train	74.90
Abandoned Places dt	29.90
Bane of Cosmic F. dt	29.90
Bards Tale 3 **	29.90
Bards Tale Constr. **	49.90
Battlemaster **	29.90
Black Gold dt	19.90
Blues Brothers **	19.90
Buck Rogers 2 dt	39.90
Carl Lew.Challenge **	29.90
Conquest o.Longb.dt	49.90
Contraptions **	29.90
Covert Action	39.90
Curse of Azur Bonds	39.90
Elvira 2 dt	39.90
Eric the Unready	39.90
F 19 Stealth Fighter **	39.90
Global Conquest	39.90
Grand Prix Circuit	29.90
Grand Prix Unlimited	39.90
Hardball 3	49.90
Hill Street Blues	29.90
Hillsfar **	19.90
Hook **	19.90
Inca (US)	69.90
Indy Jones 3 VGA dt	49.90
KGB dt	39.90
Kings Bounty	29.90
LHX Attack Chopper	39.90
Lands of Lore	69.90
Legend (5,25")**	39.90
Links 286er **	44.90
Lord of the Rings 2 **	49.90
Lure of Temptress dt	34.90

Super Preis

Magic Candle 2	39.90
Magic Pockets	39.90
Microprose Soccer **	29.90
Might & Magic 3 dt	39.90
Might & Magic 3	29.90
Monkey Island 1 dt	49.90
Murders in Space **	19.90
Paragliding **	19.90
Planets Edge dt	39.90
Pools of Radiance	39.90
Premier Manager	34.90
Proph.o.Shadow dt	39.90
Reach for the Skies **	49.90
Robocop 3 **	29.90
Shadowlands **	29.90
Shanghai 2 **	29.90
Siege	49.90
Siege Data	29.90
Spellcastin 301	39.90
Spelljammer	39.90
Star Controll2 **	39.90
The Advent.Comp.** (Supremacy, Corporation, F14 Tomcat)	29.90
The Games 92 **	29.90
Thunderhawk	29.90
Traders dt	39.90
Transworld dt	19.90
Ultima 7 dt	69.90
Vision dt	29.90
Waxworks dt	39.90
Zool **	44.90
5.25"	
Air Land Sea dt	39.90
Birds of Prey **	39.90

Super Preis

Campain	49.90
Castels 2 **	49.90
Chuck Yeagers AC dt	39.90
Die Kathedrale dt	39.90
Flight of Intruder **	19.90
Gateway	34.90
Global Effect **	39.90
Great Courts 2 **	29.90
Harpoon 1.21 **	49.90
Indy 4 dt VGA	69.90
Laser Squad **	29.90
Lord of the Rings **	29.90
Mad TV dt	29.90
Mario teaches typ.dt	39.90
PGA Tour Golf+Data**	49.90
Railroad Tycoon	39.90
Risky Woods **	39.90
Star Trek 25th dt	49.90
Star Trek **	39.90
Starflight 2	29.90
Tank **	19.90
Ultima Trilogy 2 **	39.90
Ultima 7	39.90
Warlords	49.90
Wizkid **	29.90
CD ROM	
Joysoft CD	19.90
Europ.Ch.Ship 92 **	29.90
Eye o.Behol.3+Clue	64.90
Magnetic Scroll Com.	39.90
Spirit of Excalibur	39.90

ANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT!!!

DUNE 1 dt 3.5" 69.90

DER PATRIZIER dt 5.25" 49.90

pc.p.12 Joysoft **BLITZ BESTELLUNG**
Da geht die Post ab......

1. Kostenloser Software Katalog — Über 1000 SUPER Titel mit und GENIALEN Beschreibungen

2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.

○ Teillieferung
○ Eilpost, in 24 Std.haben und geniessen
Keine Versandkosten ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM

Habt ihr noch Fragen ? Dann ruft unter der Nummer 0221/4301047-49 an

NAME
STRASSE
PLZ,ORT
TELEFON

*Vorankündigung, ** dt.Anleitung, Sicherheitsverp.2.50, IRRTUMER+PREISÄNDERUNGEN BLEIBEN UNS VORBEHALTEN !



BORIS SCHNEIDER

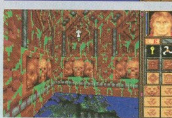
Nein, Underworld 3 ist das sicher nicht. Andererseits ist es durchaus erfrischend, sich einfach mal durch Dungeons zu prügeln, ohne eine dicke Story rund um Lord British und Sippschaft präsentiert zu bekommen. Wenig Text, viel Monster und wirklich flottes 3D – quasi ein Rollenspiel light.

Der einzige Ausrutscher der Programmierer ist die streckenweise unlogische Bedienung. Statt ein sinnvolles »Benutze«-Symbol in die Icons mit aufzunehmen, darf einfach gar kein Symbol aktiv sein, damit die Spielfigur Schalter umlegen kann. Auch das Aufsammeln von Gegenständen ist nicht ganz optimal; sie müssen schon fast aus dem unteren Bildrand verschwunden sein, damit die Arm-Reichweite genügt.

Auch wenn es von der Komplexität und Bedienung ein Schritt zurück ist: Als lockerleichtes Action-Adventure setzt sich Shadow Caster durch. Flotte, abwechslungsreiche Grafik und die spielerisch wie grafisch sehr innovativen Transformationen zeigen die wahren Qualitäten dieses insgesamt guten Spiels.

ALLE KÖRPER SIND SCHON DA

Name	Kurzbeschreibung	Besondere Fähigkeiten
Kirt	Mensch, der langsam wieder Lebensenergie regeneriert; nur von diesem Körper aus ist die Umwandlung in andere Lebewesen möglich.	Fußtritt und Sprung
Maorin	Schnelle, kräftige Katzenart; ertrinkt schnell in Wasser	Infrarot-Blick und Sprung
Caun	Schwache Hobbits, die besonders schnell Lebensenergie erneuern	Schutzschild, Lichterzeugung, Aufsammeln von weit entfernten Gegenständen und Sprung
Opsis	Tentakelige Burschen mit wenig Kraft, aber vielen Spezialtalenten	Gegner einfrieren, verlangsamen und mit Flugkörpern beschießen; erweiterter Sichtradius beim Automapping
Kahpa	Frosch-ähnlicher Wasserspezialist, besonders robust im Zweikampf	Elektroschocks und Schallangriffe
Saair	Sehr zäher und kräftiger Kämpfer in Drachengestalt	Drachenschwanz-Attacke und Feuerspucken
Grost	Golem-ähnliches Steinwesen, das Mauern durchbrechen kann und gegen Hitze unempfindlich ist	Gegner lähmen und Erdbeben auslösen



Feucht fröhlich: Nach einer kleinen Tauchpartie entdecken wir den Schalter für den Abfluß. Gluck-gluck, schon ist der Keller trockengelegt.

erst auf die Hand-Icons klicken und damit die dort geparkten Gegenstände vorübergehend deaktivieren. Erst jetzt befindet man sich im »Anfaß-Modus« und kann bestimmte Manipulationen vornehmen.

Die Schwierigkeit stellen Sie in fünf Stufen ein, von denen auch die einfachste noch genügend Herausforderung bietet. Der Spielstand darf jederzeit gespeichert werden; vier Slots stehen für verschiedene Saves zur Verfügung.



Soll die betont zügige Grafik auch auf schwachbrüstigen 386er-Systemen sich nicht zu Tode ruckeln, dann verkleinern Sie einfach die Ausmaße des 3D-Fensters. Für die volle Optik sorgt bei 486-PCs der »Mega-Modus«, bei dem die Icons und Anzeigen an den echten Rand gequetscht werden. Fast der gesamte Bildschirm wird dann zur Darstellung der 3D-Grafik genutzt, was entsprechend imposant aussieht.

Bitter nötig ist der gelegentliche Blick auf die Karte. Das Automapping hält die Umrisse aller Gebiete fest, die Sie bereits betreten haben. Rechts oben ist eine Mini-Darstellung des gesamten Levels zu sehen. Klicken Sie in den gewünschten Bereich, um daneben eine detaillierte Karte des gewählten Ausschnitts zu sehen. **(hl)**



Opas Kumpel hinter Gittern? Dieser Werwolf sollte zittern...

SHADOW CASTER

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ❑ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ■ General Midi
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	Action-Adventure
Hersteller	Origin
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Sehr gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 14 MByte

Besonderheiten: Fünf Schwierigkeitsgrade. Vier Spielstände können gespeichert werden. Die Größe des 3D-Fensters ist einstellbar.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.





Mit einem echten, lebenden T-Rex auf den Fersen läuft man gleich viel schneller

JURASSIC

Sie haben das Buch gelesen, das Spielzeug gekauft und natürlich den Film gesehen – wie wär's mit dem Computerspiel?

Sie erwarten doch jetzt nicht etwa, daß wir Ihnen erzählen, worum es bei »Jurassic Park« geht – der Hauptauslöser des Saurier-Fiebers kann an Ihnen doch nicht spurlos vorübergegangen sein. Logisch, daß zur Buch/Film-Kombination, für die es von der Unterwäsche bis zum Fruchtgummi jedes beliebige Lizenzprodukt gibt, das passende Computerspiel nicht weit sein kann. Die in solchen Dingen seit langem geschulten Engländer von Ocean haben sich auch hier ins Zeug gelegt.

Nach der für diesen Hersteller unglaublichen Installation von 3 Disketten (bisherige Produkte kamen immer mit einem Drittel aus...) erwartet Sie eine Ausweitung der bekannten Story: Paläantologe Alan Grant besucht (nichts Böses ahnend) eine Insel in der Karibik, um sich auf einmal von gentechnisch gezüchteten Dinosauriern umzingelt zu finden. Eigentlich sollten die Biester hinter den elektrifizierten Zäunen des modernen Zoos »Jurassic Park« leben, doch ein böser Computerprogrammierer (auch so was gibt's) hat die Stromversorgung lahmgelegt. Leider kann man nicht einfach den nächsten Hubschrauber gen Kontinent nehmen, denn die Enkel des Park-Betreibers haben sich zwischen T.Rex und Galliopedus verlaufen. Auftritt für Alan Grant, der Mann, der aus Knochen die Verhaltensweisen der Urzeit-Monster lesen kann (»Velociraptor war ein Herdentier und intelligent wie ein Schimpanse...«), keine Kinder mag und trotzdem zur Rettungsaktion aufbricht.

Die beiden Kinder müssen von Dr. Grant durch den hügeligen Part gebracht werden

Sie steuern per Joystick Dr. Grant und seinen »Taser«, einen Elektro-Blitz, der auf kurze Distanz einen kleineren Saurier lahmlegen kann. Die großen Level scrollen fließend nach oben, unten, links und rechts und so gilt es, die Kinderchen zu finden. Gleichzeitig sucht man neue Munition, neue Waffen, Verbandskästen zum Auffrischen der Lebensenergie und andere Extras wie Schlüsselkarten oder Werkzeuge. Denn ein minimales

BORIS SCHNEIDER

Ich verstehe, warum Dr. Grant kleine Kinder haßt: In diesem Spiel verhalten sie sich selten dämlich. Wenn man schon im ersten Level stundenlang rätselt, wie man das blöde Gör jetzt endlich aus der Kanalisation locken kann, vergeht einem der Spielspaß. Hat man dann endlich den zweiten Level erreicht, wird man dort zigmal hintereinander von einem Tyrannosaurus Rex angeknabbert, ohne überhaupt mitzukriegen, was man mit dem Biest denn nun machen soll. Da hält einen auch der Glaube an die kommende 3D-Sequenz nicht mehr am Joystick. Denn die ist spielerisch nur wenig intelligenter als die scrollenden 2D-Level. Innovation sollte man hier aber nicht suchen – diverse Shareware-Produkte bieten ähnliches 3D-Ballervergnügen.

Wer nicht oft Actiontitel spielt, wird es hier schwer haben: Paßwörter gibt es nur selten, die Level sind unüberschaubar groß (im 2D-Teil auch noch kartenlos) und die Anforderungen an Ihre Reflexe enorm. Technisch ist das alles professionell gestaltet, aber spielerisch wahrlich kein Meisterwerk. Für die sonst so üble Kategorie »Spiel zum Film« stellt Jurassic Park aber einen echten Fortschritt dar.

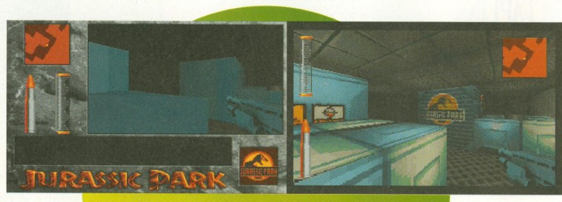


ERSTE SCHRITTE

Wenn Sie die 2D-Sequenz nicht mehr sehen können und endlich mal das dreidimensionale Saurier-Vergnügen suchen, hilft Ihnen folgender Kniff. Gehen Sie auf der Festplatte in das JURASSIC-Directory und tippen Sie:

```
RENAME JP2D.EXE JP4D.EXE
RENAME JP3D.EXE JP2D.EXE
RENAME JP4D.EXE JP3D.EXE
```

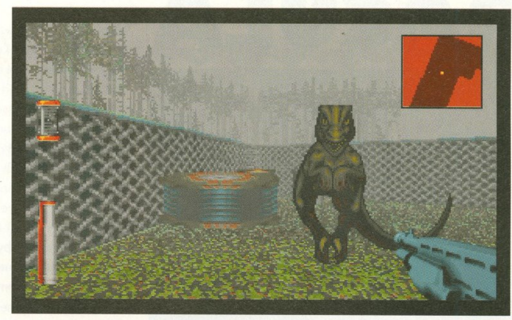
Damit haben Sie das 3D- und das 2D-Programm vertauscht; wenn Sie das Spiel starten, landen Sie gleich im 3D-Teil und können so die ersten Level überspringen.



Kleine 386er müssen mit einem kleineren Fenster und kahlen Wänden vorlieb nehmen; große 486er schaffen die Vollbild-Darstellung und viele Verzierungen.

PARK

Adventure-Element ist auch enthalten: Ohne die Schlüsselkarte geht das Tor nicht auf, ohne Werkzeug kommt man nicht in die Kanalisation.
Hat man das erste Sauriergehege überwunden, landet man im Zweiten, in welchem die Kinder nichts besseres zu tun haben, als sich im nächstbesten Bunker aus Versehen einzuschließen. Der Computer, der von diversen Stationen im Gehege abgerufen werden kann, weiß zum Glück einen Zweiteingang zu besagtem Bunker, so daß Rettungsaktion Nummer Zwei gestartet werden kann. Auf diese Weise beschützt man die Kinder Level um Level, bis Dr. Grant endlich abgekämpft im Kontroll-Zentrum des Jurassic Park landet. Dort hat man inzwischen den Computer neu gebootet, vermißt aber noch den rettendenden Strom. Laura Dern säuselt leise: »Alan, könntest du mal den Hauptschalter umlegen gehen?« – wer kann da schon widerstehen? Dr. Grant schnallt sich ein Gewehr um, und läßt Sie in 3D-Grafik an dem selbstmörderischen Unterfangen teilnehmen, durch Dinosaurier-übersäte Gänge zu laufen. Dieser 3D-Teil ähnelt technisch den Underworld-Spielen von Origin, bietet aber keinerlei Adventure-Elemente sondern Action pur: Kommt ein Dinosaurier angesprungen, sollten Sie schnellstmöglich den Abzug Ihres Gewehrs betätigen. Damit Sie nicht ganz hilflos durch die Gänge tapsen, gibt es nicht nur ein Radar und eine Landkarte, sondern auch Hinweise der Zurückgebliebenen über das Funkgerät. Je nach Rechnergeschwindigkeit sehen Sie diese Sequenz auf dem ganzen Bildschirm oder einem kleineren Fenster, mit mehr oder weniger grafischen Details an Wänden, Decke und Boden. **(bs)**



Auch draußen sind Sie vor Angriffen der Mini-Dinos nicht sicher



▲ Reizender Empfang: Die anderen Park-Besucher schicken Sie nochmal auf gefährliche Mission

◄ Über das Funkgerät erhalten Sie konkrete Tips



IM WETTBEWERB

Shadow Caster	79
Robocod	72
Zool	69
JURASSIC PARK	**61**
Lethal Weapon	40

Vergleicht man Jurassic Park mit bisherigen Ocean-Filmumsetzungen (»Lethal Weapon«), gab es einen gewaltigen Schritt nach vorne. Trotzdem können die zwölf 2D-Level nicht mit der spielerisch ausgewogenen Konkurrenz mithalten. Und die 3D-Sequenz sieht gegen das Action-Rollenspiel Shadow Caster auch sehr alt aus – wenn man sie ohne Mogeln überhaupt erreicht.



JURASSIC PARK

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ■ General Midi
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Ocean
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Nur von Original-Disketten installierbar
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Gut

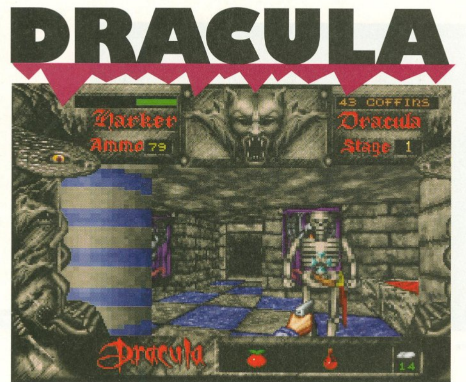
Freies RAM: min. 588 KByte und 800 KByte EMS-Speicher
Festplattenplatz: ca. 5 MByte

Besonderheiten: Zwei Spiele in einem: Klassisches 2D-Action-Adventure und 3D-Sequenz à la Shadowcaster.

Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit digitalem Joystick und 4 MByte RAM.



DRACULA



Was ist gruseliger: Das böse Monster oder die Grobkörnigkeit der 3D-Darstellung? Senden Sie uns die zutreffende Antwort auf einer Postkarte...

Erinnern Sie sich noch? Vor der Dino-Welle gab's die Vampir-Welle – und weil Softwarefirmen sich gerne Zeit lassen, erscheint erst jetzt das offizielle Dracula-Spiel.

Tauchen wir ein in die Welt der internationalen Mediengiganten. Der japanische Elektronikkonzern Sony hat schon einige Firmen in der Sammlung: Zum Beispiel die Plattenfirma CBS (mittlerweile Sony Music), das Filmstudio Columbia Pictures und seit kurzem die Softwarefirma Psygnosis. Mächtig schlau: Die Abteilung Psygnosis hat das Knowhow, um Computerspiele aus den starken Kinotiteln der Abteilung Columbia zu schnitzen.

Soweit die Theorie – doch nun ein Blick auf die ernüchternde Praxis. Vor etwa einem Jahr sorgte Francis Ford Coppolas Neuverfilmung des Vampir-Dramas »Dracula« für volle Kinokassen. Psygnosis sollte ein Spiel zu dieser Columbia-Produktion schreiben – fein! Wie intensiv haben die kreativen Giganten aus Liverpool dieses Privileg ausgenutzt? Halten Sie sich eng an die Filmstory? Verwenden Sie reichlich digitalisierte Effekte? Fangen Sie die morbide Schaueratmosphäre ein? Nein, nein und nochmals nein.

Der Spieler wandelt vielmehr auf der Suche nach Dracula durch finstere Forste und klamme Katakomben. Allerwelts-Zombies, Skelette und sonstige bemerkenswert unvampiristische Unholde trachten dem Helden nach dem Leben. Also schnell mit dem Taschenmesser zugestochen oder mit der Pistole geschossen – doch obacht, der Vorrat an Silberkugeln ist begrenzt. In jedem der drei Abschnitte müssen Sie eine bestimmte Anzahl von Särgen (die nebenbei auch als Monstergeneratoren dienen) aufspüren und durch Weihwasser-Abwurf befrieden. Erst wenn alle Särge versiegelt sind (...alleine im ersten Durchgang sind's schlappe 53 Stück), geht es im nächsten Abschnitt mit der selben Chose weiter.

Die grobkörnige 3D-Grafik erinnert fatal an das Shareware-Spiel »Catacomb Abyss« – nicht, daß wir den Programmierern Ideenarmut unterstellen wollten. Sie reicherten den Spielablauf mit atemberaubend innovativen Features an: Durch das Aufsammeln von Kugeln stockt man seinen Munitionsvorrat auf; Lebensmittel bringen verbrauchte Energie zurück. Und bestimmte Türen lassen sich erst öffnen, wenn man – Sie werden's nicht glauben – den passenden Schlüssel im Inventar hat.

Unübersichtlichkeit ist Trumpf: Beim dreidimensionalen Rumirren gibt's weder Kompaß noch Karte. Einzige Liebenswürdigkeit im vampiristischen Treiben: Der Spielstand läßt sich jederzeit auf Festplatte speichern. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Ein Psygnosis-Spiel der 100-Mark-Preisklasse, das auf einem aufwendigen Film basiert – da erwartet man sich einiges und fällt umso abrupter rein.
Schlichte 3D-Action mit Verirr-Faktor und pixeliger Grob-Darstellung, gegen die Underworld II wie eine künstlerische Offenbarung wirkt. Die Programmierer haben sich zudem heftig vom Shareware-Lager inspirieren lassen; ganz schön dreist, einen Catacomb-Abyss-Verschnitt als Vollpreis-Programm anzubieten.
Die Monster sehen obendrein bemerkenswert erheiternd aus; von der beklemmenden Atmosphäre der Filmvorlage ist bei dieser Knoblauch-Tragödie nichts zu spüren. Dracula kitzelt kurzfristig die Entdeckerlust, doch dank minimaler Abwechslung ist man die Sargsuche bald leid. Wer auf 3D-Action aus ist, sollte sein Geld lieber für Origins weitaus vielversprechenderes »Shadow Caster« sparen.



Eine neue Dimension der Unübersichtlichkeit: Man sieht den Wald vor lauter Gepfählten nicht.



DRACULA

❏ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❏ EGA	■ VGA	❏ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	❏ Joystick

Spiele-Typ	Action-Adventure
Hersteller	Psygnosis
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 545 KByte + 384 KByte EMS
Festplattenplatz: ca. 2 MByte

Besonderheiten: Speichern eines Spielstands jederzeit möglich.

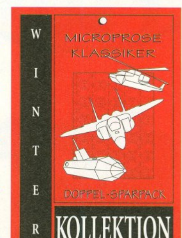
Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM und VGA.

42

MICROPROSE

W I N T E R

Zwei Super-MicroProse-Klassiker der Winterkollektion von MicroProse im Doppel-Sparpack



ACHTEN SIE AUF DIE DOPPELPACKS MIT DEM SPEZIALAUFKLEBER

NUR DM139.95 GESCHENKT!



KOLLEKTION

WELCHE ROLLE ÜBERNEHMEN SIE HEUTE?

HALL OF FAME



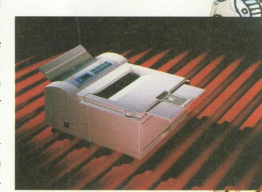
EHRE, WEM EHRE GEBÜHRT

Welche Spieleklassiker haben die Aufnahme in unsere Rubrik »Hall of Fame« verdient? Investieren Sie in eine Postkarte nebst Briefmarke, um die nächsten Kandidaten zu küren – der Lohn könnte ein ausgewachsener Oki-Laserdrucker sein.

In Ausgabe 10/93 starteten wir auf vielfachen Leserwunsch die »Hall of Fame«. In dieser Ruhmeshalle der Computerspiele-Software werden zeitlose Klassiker vorgestellt, welche auch nach heutigen Maßstäben noch für viel Spaß und Motivation gut sind. Die ersten erwähltenTitel wurden in unserer Redaktion ausgesucht: »Secret of Monkey Island«, »Maniac Mansion« und »SimCity« heißen die bisher drei Mitglieder der Hall of Fame. Doch welche Programme sollen sich in den nächsten Monaten dazugesellen?

An diesem nervenzerfetzenden Punkt wollen wir die schwere Last der Verantwortung an Sie weitergeben, die getreue Leserschaft von PC Player. Mit Ihrem Votum helfen Sie uns bei der Auswahl der nächsten Spiele für die Hall of Fame.

Sie erfüllen damit nicht nur einen unschätzbaren basisdemokratischen Dienst, sondern könnten auch noch stolzer Besitzer eines Laserdruckers werden. Die netten Leute von OKI stellten einen »400e« als Preis für diese Aktion zur Verfügung.


Unter allen Einsendungen verlosen wir einen schicken 400e-Laserdrucker von Oki

Einsendeschluß für Ihr Votum ist der 15. Dezember 1993 (es gilt das Datum des Poststempels). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Wir bitten um rege Beteiligung und wünschen viel Spaß beim Mitmachen!

So geht's: Schreiben Sie Ihre drei Wunschspiele für die Hall of Fame auf eine Postkarte, vergessen Sie bitte Briefmarke sowie Absender nicht und senden Sie das gute Stück an folgende Adresse: **(hl)**

So geht's: Schreiben Sie Ihre drei Wunschspiele für die Hall of Fame auf eine Postkarte, vergessen Sie bitte Briefmarke sowie Absender nicht und senden Sie das gute Stück an folgende Adresse:

DMV Verlag
Redaktion PC Player
Kennwort »Hall of Fame«
Gruber Str. 46 a
85586 Poing

HALL OF FAME

SIM CITY

Städtebau am Computer: Bei der Mutter aller Sim-Programme darf man Oberbürgermeister spielen.

Als Stadtplaner zu arbeiten, kann manchmal sehr frustrierend sein: Mühsam und in zahlreichen Überstunden entwirft man eine Vision für die zukünftige Entwicklung eines Ortes, doch wenn es dann an die Umsetzung geht, mäkeln Bürgerinitiativen an dem Vorhaben herum, der Stadtrat stellt sich quer und das Denkmalschutzamt legt sein Veto ein. Was als zukunftsweisende Umgestaltung eines Stadtteils begann, endet als verkehrsberuhigende Maßnahme mit Kopfsteinaufpflasterungen und Blumenkübeln.

All diese Restriktionen gelten bei SimCity nicht. 1989 erschien es als erstes Produkt des Newcomers Maxis und löste eine ganze Lawine von Sim-Programmen aus. Im Gegensatz zu den abgehoben wirkenden Nachfolgern SimEarth und SimLife ist SimCity jedoch leicht zu verstehen und zu beherrschen, trotzdem komplex und macht auch Einsteigern langfristig Spaß.

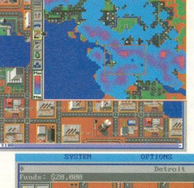
Die Grundidee: Als Bürgermeister und Chef des Planungsstabes in einer Person sorgen Sie für das Wohl einer Stadt und ihrer Einwohner. Sie weisen Wohn-, Industriegebiete und Geschäftsviertel aus, bauen Straßen nebst Stadtbahnstrecken und legen das Budget für deren Instandhaltung fest. Strom wird mittels Kohle- oder Atomkraftwerken erzeugt und über Freileitungen zu den Verbrauchern transportiert.

Da all dies natürlich etwas kostet, ist der vordergründig Ihre Planungen limitierende Faktor das im Stadtsäckel vorhandene Geld. Sicherlich ist es möglich, die Steuerschraube kräftig anzuziehen, doch mittelfristig werden so die Einnahmen eher sinken, weil dann der Handel darniederliegt und die Einwohner aus der Stadt flüchten. Niedrige Steuersätze wiederum wirken auf potentielle Neubürger zwar wie ein Magnet, ruinieren mitunter jedoch den dringend notwendigen Steuerertrag. Darüberhinaus hängt von Ihren Entscheidungen das Wohlbefinden der Bevölkerung ab.

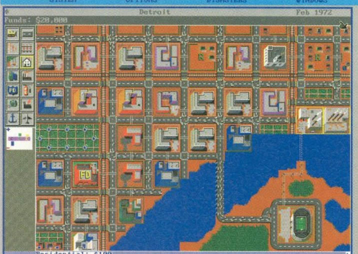
Aus Meinungsumfragen erfährt man, welche Sorgen und Nöte die Bürger beschäftigen – bei ansteigender Kriminalität sollte man beispielsweise mit der Einrichtung neuer Polizeistationen gegensteuern. Parks, Sportstadien, Feuerwachen und Häfen können später ebenfalls gebaut werden, um die Entwicklung der Stadt voranzubringen. Gemeinerweise ereignen sich ab und zu sehr unschöne Katastrophen wie Erdbeben oder Überflutungen, die ansehnliche Verwüstungen anrichten. Ihre – hoffentlich – blühende und gedeihende Metropole können Sie neben dieser Draufsicht noch auf einer Kartenansicht betrachten. Dort ist es auch möglich, sich gezielt die Umweltverschmutzung oder die Verkehrssituation anzeigen zu lassen. **(tw)**

WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

- **....speziell für die Veröffentlichung von SimCity die Firma Maxis gegründet wurde?**
- **...die SimCity-Entwickler zwar Metropolen simulieren, selbst jedoch in Orinda, Kalifornien residieren – einer Kleinstadt mit 2000 Einwohnern?**
- **...im Hause Maxis auch eine Raffinerie-Simulation namens SimRefinery entwickelt wurde, die zum Training von Facharbeitern verwendet wird, jedoch nicht im freien Verkauf erhältlich ist?**
- **...es von SimCity eine Umsetzung für das Super-Nintendo-Videospielsystem gibt, die deutsche Bildschirmtexte bietet?**
- **...Interplay ein mit Videoanimationen aufpoliertes SimCity für CD-ROM herausbringen wird?**



Auf der eingeblendeten Karte erkennt man die Verteilung der Umweltbelastung



In Großstädten ist es nicht einfach, die anfallenden Probleme in den Griff zu bekommen

SIM CITY

❏ PC/XT	■ 286	■ 386/486
■ EGA	■ VGA	❏ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	❏ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Maxis
Ca.-Preis	DM 80,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; viel
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fotgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 550 KByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten: Verschiedene vorgefertigte Szenarien.

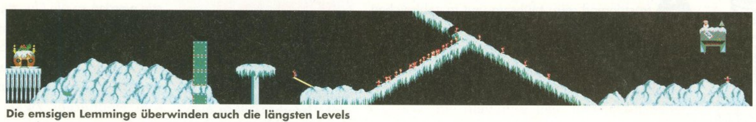
Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 1 MByte RAM, Maus und VGA.



XMAS LEMMINGS

Wenn die Schneeflöckchen fallen, ziehen die Lemmings ihre Zipfelmützchen an und tapsen durch 32 neue Levels.

Mit Tunnels und Brücken meistert man die widrigsten Klippen



Die emsigen Lemminge überwinden auch die längsten Levels

Kleine grünhaarige Kerlchen irren in den Weiten eines unwirtlichen Spielfelds umher. Auf der Suche nach dem rettenden Ausgang sind sie auf Hilfe angewiesen: Durch das Verteilen von acht Fähigkeiten macht der mächtige Spieler einzelne Figürchen zu Brückenbauern, Buddlern oder Kletterern. Mit List und Tücke gelingt es schließlich, einen Weg zu bauen, auf dem die Schützlinge den Ausgang erreichen können. Bei Ihnen hat es angesichts dieser beschaulichen Nacherzählung sicherlich schon längst geklingelt, denn das Spielprinzip von »Lemmings« gehört zu den wenig wahrhaft klassischen Konzepten der Software-Geschichte. Vor knapp einem Jahr lieferte Psygnosis mit »Lemmings 2« einen Nachfolger ab, den mehr Komplexität und Abwechslung, aber auch verwässerter Spielspaß auszeichnete.

Der jüngste Lemmings-Streich ist keinesfalls eine Art »Lemmings 3«. Bei »Xmas Lemmings« handelt es sich vielmehr um einen auf weihnachtlich getrimmten Seitenast des Lemmings-Urprogramms. Die 32 Levels wurden neu gestaltet; Funktionen und Spielprinzip sind mit Lemmings 1 identisch. Auch Grafik und Sound bewegen sich auf dem Niveau des nicht mehr ganz frischen Originals. Die technische Betagtheit wird durch originelles Festtags-Ambiente kaschiert. Weihnachtsmelodien klimpern fröhlich aus den Lautsprechern, während die mit Zipfelmützen winterfest gemachten Lemmings ihre verschneite Umgebung erkunden. Sie müssen innerhalb eines Zeitlimits eine bestimmte Anzahl Ihrer Schützlinge heil ans Ziel geleiten. Hat man einen Level gemeistert, bekommt man ein Paßwort verraten, um ihn in Zukunft überspringen zu können.

Immer wieder beliebt: Kann eine Stufe nicht mehr geschafft werden, greift der Spieler gerne zur Massenzündung

Zum Glück hat Psygnosis eingesehen, daß man für drei Dutzend neu designte Levels, eine alte Spielidee und durchwachsene Grafik keinen Hunderter verlangen kann. Die Xmas Lemmings sind im Midprice-Bereich zwischen 50 und 60 Mark angesiedelt; damit gehen sie noch gut als Weihnachtsgeschenk durch. Der Aufbau der Levels ist Einsteigerfreundlich. Wer Lemmings 2 mit links durchspielte, wird sich beim gemäßigten Schwierigkeitsgrad der Xmas Lemmings unterfordert vorkommen. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Für jeden etwas: Nachdem Psygnosis sich bei Lemmings 2 vom ursprünglichen Charme seiner putzigen Helden weit entfernte, legt man jetzt eine Art »Back to the roots«-Programm vor.
Gegen das altbewährte Spielprinzip kann keiner etwas sagen, das mäßig inspirierte Leveldesign lassen wir noch durchgehen, aber die schlappe Technik hätte wirklich nicht sein müssen. Mit aufgefrischter Grafik würden die Xmas Lemmings noch viel niedlicher durch die Gegend wuseln.
Ein netter Denkspiel-Appetithappen mit saisonal bedingtem Originalitätswert, aber keinesfalls ein neues, eigenständiges Spiel.
Der Weihnachtsmann stellt fest: Für Lemmings-Neulinge ein witziger Einstieg; Lemmings-Fans werden diese Ergänzung ohnehin nicht in ihrer Sammlung missen wollen.

XMAS LEMMINGS

- ❑ PC/XT
- ■ 286
- ■ 386/486
- ■ EGA
- ■ VGA
- ❑ Super VGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ❑ Roland
- ❑ General Midi
- ■ Tastatur
- ■ Maus
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Denkspiel
Hersteller	Psygnosis
Ca.-Preis	DM 60,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 580 KByte
Festplattenplatz: ca. 2 MByte

Besonderheiten: 32 neue Levels mit dem »alten« Lemmings-Spielprinzip.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 1 MByte RAM, Maus und VGA.

75



WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstr. 13

82181 Gröbenzell

Telefon 08142/9011/8079/8273

Telefax 08142/54654

" Laut Leserumfrage ASM (Aktueller Softwaremarkt) 1991 und 1992 Firma mit dem besten Service"

PC/IBM

Artikel	Preis
1869 HANDELSSIMULATION KOMPL. DT. VGA	89,90
ACES OF PACIFIC & MISSION DISK DT. ANL. VGA	79,90
ACES OVER EUROPE VGA	75,90
AIR COMBAT CLASSICS INCL. BATTLEHAWKS 1942/ THEIR FINEST HOUR INCL. MISSION/ SECRET WEAPONS OF LW INCL. SCENERY DISKS	**85,90**
ALIEN BREED VGA 3,5" *	59,90
ALONE IN THE DARK VGA KOMPL. DT.	95,90
AMBUSH AT SORINOR VGA 3,5"	89,90
ANSTOSS KOMPL. DT. VGA 3,5"	75,90
ARCHER MC LEANS POOL BILLARD DT. ANL. VGA	59,90
A-TRAIN VGA KOMPL. DT.	99,90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. VGA 3,5" *	**79,90**
BATTLE ISLE TEIL 2 KOMPL. DT. 3,5" *	**85,90**
BATTLEISLE DATA DISK 2 DT. ANL.	49,90
BETRAYAL AT CRONDOR KOMPL. DT. VGA	75,90
BLUE FORCE VGA	85,90
BLUE AND THE GRAY VGA 3,5"	**89,90**
BODY BLOWS VGA 3,5"	59,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89,90
BURNING STEEL DATA DISK 1 KOMPL. DT. VGA	39,90
BURNING STEEL SUPERSCHIFFE KOMPL. DT VGA	39,90
BURNTIME KOMPL. DEUTSCH VGA	89,90
BUZZ ALDRIN INTO SPACE KOMPL. DT. VGA	95,90
CAMPAIGN VGA KOMPL. DT.	79,90
CAMPAIGN DATA DISK 3,5" KOMPL. DT. VGA	45,90
CIVIL AIRCRAFT FLIGHTTRAINER 2.2 KPL. DT. 3,5"	**79,90**
CIVILISATION VGA KOMPL. DT.	99,90
CLASH OF STEEL ENGL. VERSION VGA	79,90
CLASSIC ADVENTURE COMPIL. INCL. LOOM/ MONKEY ISLANDS/INDIANA JONES/ MANIAC MANSION/ZAK MC CRACKEN	99,90
COMANCHE DATA DISK KOMPL. DT.	59,90
COMANCHE DATA DISK 2 KOMPL. DT. 3,5" *	**54,90**
CRYSTALS OF ENDORIA KOMPL. DT. VGA 3,5" *	**89,90**
CYBERRACE DT. ANL. VGA 3,5"	85,90
DARK SUN -SHATTERED LANDS- SSI 3,5" VGA	**69,90**
DAS SCHWARZE AUGE-SCHICKSALSKL. DT.VGA	89,90
DAY OF TENTACLE-MANIAC MANSION 2 KPL DT. VGA	89,90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT. VGA 3,5" *	**89,90**
DOOM KOMPL. DT. VGA 3,5" *	**79,90**
DRACULA DT. ANL. VGA 3,5"	**79,90**
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	65,90
EIGHTBALL DELUXE PINBALL VGA 3,5"	69,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DT. VGA	75,90
ELITE 2 -FRONTIER- DT. HANDBUCH 3,5"	**75,90**
EMPIRE DELUXE VGA	69,90
EMPIRE DELUXE DATA DISK VGA 3,5"	49,90
EXCELLENT GAMES INCL. POPULOUS 2/JIMMI WHITE/ JAMES POND 2/CAR & DRIVER	**75,90**
EYE OF BEHOLDER 3 KOMPL. DT. VGA	85,90
FALCON 3.0 nur 386/25 Mhz & DOS 5.0 DT. ANL.	99,90
FALCON 3.0 /DATA MIG 29 VGA 3,5"	75,90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. VGA	89,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 VGA 3,5"	99,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY NEW YORK 3,5"	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY PARIS 3,5"	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY SAN FRANCIS. 3,5"	**59,90**
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DT. VERS. VGA 3,5"	**134,90**
FORMULA ONEGRAND PRIX DT. ANL. VGA	99,90
FREDDY PHARKAS KOMPL. DT. VGA	69,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL PRO VERS. VGA	69,90
GABRIEL KNIGHT -SIERRA- VGA 3,5" *	**69,90**
GOAL -DINO DINIS- DT. ANL. VGA 3,5"	65,90
GOBLIIINS 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. VGA	85,90
GUNSHIP 2000 SCENARIO DT. ANL. VGA	59,90
HARPOON 2 DT. ANL. 3,5" *	**79,90**
HIGH COMMAND VGA	89,90
INCA KOMPL. DT. VGA	99,90
INNOCENT DT. ANL. VGA 3,5" *	**85,90**
ISHAR 2 KOMPL. DT. VGA 3,5"	59,90
JURASSIC PARK DT. ANL. VGA 3,5"	79,90
KASPOROV GAMBIT DT. ANL. VGA 3,5"	75,90
KING MAKER KOMPL. DT. VGA 3,5" *	69,90
KRUSTYS FUN HOUSE DT. ANL. VGA 3,5" *	**59,90**
LANDS OF LORE KOMPL. DT. VGA	59,90
LEISURE SUIT LARRY 6 VGA 3,5" *	**79,90**
LEMMINGS 2-THE TRIBES- DT. ANL. VGA	89,90
LINKS PRO (nur ab 386er) VGA	99,90
LINKS SCENERY BANFF VGA	49,90
LINKS SCENERY BELFRY VGA	45,90
LINKS SCENERY INNISBROOK VGA 3,5"	45,90
LINKS SCENERY KAPALUA VGA 3,5" *	45,90

PC/IBM

Artikel	Preis
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45,90
LINKS SCENERY ST. ANDREWS VGA 3,5" *	45,90
LORDS OF POWER COMPILATION INCL. RED BARON/ SILENT SERVICE 2/RAILROAD TYCOON/ PERFECT GENERAL DT. ANL. 3,5"	95,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DT. VGA 3,5"	**95,90**
LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL	65,90
LOST TREASURES INFOCOM 2 11 TITEL	54,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. VGA	79,90
LOTHAR MATTHAEUS KOMPL. DT. VGA 3,5" *	75,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 VGA 3,5"	65,90
MIGHT & MAGIC 4 KOMPL. DT. VGA	79,90
MIGHT & MAGIC 5 KOMPL. DT. VERS. VGA	89,90
MORE INCREDIBLE MACHINE VGA 3,5"	**59,90**
MORTAL KOMBAT DT. ANL. VGA 3,5" *	**59,90**
NFL COACHES FOOTBALL DT. ANL. VGA 3,5"	**89,90**
NHL ICEHOCKEY DT. ANL. VGA 3,5"	85,90
ONE STEP BEYOND DT. ANL. VGA 3,5"	39,90
PENTHOUSE -HOT NUMBERS- VGA DT. ANL.	39,90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE KPL.DT. 3,5" *	**59,90**
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA	69,90
PIRATES GOLD KOMPL. DT. VGA	89,90
POWERHITS BATTLETECH	54,90
PRINCE OF PERSIA 2 DT. ANL. VGA	69,90
PRIVATEER DT. ANL. VGA 3,5"	89,90
PRIVATEER SPEECH PACK VGA 3,5"	39,90
PROTOSTAR -WAR ON FRONTIER-KPL.DT. VGA 3,5"	75,90
RAILROAD TYCOON DELUXE SUPER VGA 3,5"	89,90
RAILWAY CHALLENGE KOMPL. DT. VGA 3,5" *	**79,90**
RETURN OF THE PHANTOM VGA	89,90
RETURN TO ZORK VGA 3,5"	**99,90**
SAM & MAX ENGLISCH 3,5" *	**79,90**
SEAL TEAM DT. ANL. VGA 3,5"	85,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. VGA	59,90
SEVEN CITIES OF GOLD 2 VGA 3,5"	65,90
SHADOWCASTER DT. ANL. VGA 3,5"	85,90
SIEDLER KOMPL. DT. VGA 3,5" *	85,90
SIEGE & DOGS OF WAR DATA DISK 3,5"	49,90
SIM CITY DE LUXE DT. ANL.	85,90
SIM FARM VGA 3,5"	69,90
SIMON THE SORCEROR KOMPL. DT. VGA 3,5"	**85,90**
SPACE HULK DT. ANL. VGA	85,90
SPACE QUEST 5 KOMPL. DT. VGA	79,90
SPACE QUEST SAGE TEIL 1 - 4 ENGL.	89,90
SPACEWARD HO! KOMPL. DT. VGA	89,90
SPEED RACER DT. ANL. 3,5"	**69,90**
SPORTS MASTERS INCL. PGA TOUR GOLF /INDIANAP.500/ADV. TENNIS TOUR ETC. DT.	69,90
STARLORD - MASTER OF ORION-MICROPR.-VGA 3,5"	89,90
STERNENSCHWEIF: DSA II KOMPL. DT. *	**89,90**
STREET FIGHTER 2 DT. ANL. VGA 3,5"	65,90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA	89,90
STRIKE COMM. SPEECH PACK 486ER/SOUNDBL.	45,90
STRIKE COMM. TACTICAL OPTIONS VGA 3,5"	39,90
STRIP POKER III -SUPER VGA/DIGI SPEECH- 3,5"	65,90
STRONGHOLD VGA 3,5"	69,90
STUNT ISLANDS DT. ANL. VGA	89,90
SYNDICATE KOMPL. DT. VGA	85,90
SYNDICATE MISSION DISK KOMPL. DT. *	**39,90**
T.F.X. -TACTICAL FIGHTER EXP.- 3,5" *	**75,90**
THE GREATEST COMPILATION INCL. LURE OF TEMPTRESS/DUNE/JIMMI WHITE SN. DT. VGA	65,90
TORNADO DT. HANDBUCH VGA	75,90
TRANSARCTICA DT. ANL. VGA	79,90
ULTIMA UNDERWORLD 2 DT. ANL. VGA	79,90
ULTIMA 7 TEIL 2 -SERPENT ISLE DT. ANL. VGA	89,90
ULTIMA 7 TEIL 2 -SILVER SEED- DATA 3,5"	45,90
ULTIMA 8 KOMPL. DT. VGA 3,5" *	**89,90**
ULTIMA 8 SPEECK PACK 3,5" *	**39,90**
UNLIMITED ADVENTURES KOMPL. DT. VGA 3,5"	**85,90**
WALLSTREET MANAGER KPL. DT. VGA 3,5"	89,90
WARLORDS 2 VGA 3,5"	89,90
WAYNE GRETZKY ICEHOCKEY 3 VGA	79,90
WHEN TWO WORLDS WAR 3,5"	**69,90**
WING COMMANDER ACADEMY VGA 3,5"	69,90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT VGA	99,90
WINTER OLYMPICS DT. ANL. 3,5" *	**69,90**
WIZARDRY 7 KOMPL. DT. VGA	89,90
XENOBOTS DT. ANL. VGA	79,90
X-WING DT. HANDBUCH VGA	85,90
X-WING UP GRADE KIT KOMPL. DT. 3,5"	**59,90**
YO ! YOE KOMPL. DT. VGA 3,5"	65,90
YSERBIUS -SIERRA- VGA 3,5"	**54,90**

ACHTUNG:

SAMSTAG, 27.NOVEMBER 1993

NEUERÖFFNUNG

UNSERES **LADENLOKALS** IN

86150 AUGSBURG

KAROLINENSTR./ECKE KARLSTRASSE

ÖFFNUNGSZEITEN: MO.-FR. 9.00 H - 13.00 H &13.30 H - 18.00 H

SAMSTAGS: 9.00 H - 12.00 H

JEDE MENGE ERÖFFNUNGSANGEBOTE ERWARTEN SIE !!!

REINSCHAUEN LOHNT !!!!

Preishits PC

Artikel	Preis
688 ATTACK SUBMARINE VGA NUR 3,5"	29,90
AIR LAND SEA COMPILATION INCL. STORMOVIK SU 25/ INDIANAPOLIS 500/688 ATTACK SUB DT. ANL. 5,25"	39,90
B17 FLYING FORTRESS VGA 3,5" -MICROPROSE-	34,90
BANE OF COSMIC FORGE -WIZARDRY 6- KPL.DT.3,5"	29,90
BATTLECHESS 2 VGA NUR 5,25"	29,90
BATTLEHAWKS 1942 NUR 3,5"	29,90
BATTLETECH 2 CRESCENT HAWKS REVENGE	29,90
BIRDS OF PREY DT. ANL. 5,25"	29,90
CAPTIVE	29,90
CAR & DRIVER DT. ANL. 5,25"	34,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE NUR 3,5"	19,90
CASTLES 2 DT. ANL. 5,25"	34,90
COMMAND H. Q. VGA ENGL. VERS.	39,90
CONQUEST OF CAMELOT -SIERRA- 3,5"	29,90
CONQUEST OF LONGBOW -SIERRA- VGA 5,25"	34,90
CRAZY CARS 2 NUR 3,5"	24,90
CURSE OF ENCHANTIA VGA 3,5"	29,90
CYCLES - ACCOLADE	19,90
DARK HALF - ACCOLADE - 3,5"	29,90
DELUXE STRIP POKER TEIL 1 3,5"	29,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
D-GENERATION DT. ANL. VGA 3,5"	29,90
DOUBLE DRAGON 3 NUR 3,5"	29,90
ECOQUEST 1 VGA 5,25"	29,90
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL NUR 3,5"	15,90
ELVIRA 2 -JAWS OF CERBERUS- VGA NUR 5,25"	19,90
ERIC THE UNREADY 3,5"	29,90
ESPANA THE GAMES 92 DT. ANL. 3,5" VGA	24,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. VGA 3,5"	**39,90**
GOLD RUSH - SIERRA -	34,90
GRAND PRIX UNLIMITED -ACCOLADE- 3,5"	29,90
GUNBOAT - ACCOLADE - NUR 5,25 "	29,90
HARDBALL 3 VGA 3,5"	29,90
HARPOON VERS. 1.2.1 DT. ANL. 5,25"	34,90
HEROES OF THE 357TH DT. ANL. 5,25"	29,90
HERO QUEST INCL. RETURN OF WITCHLORD 5,25"	19,90
HEXUMA KOMPL. DT. VGA 5,25"	34,90
HILL STREET BLUES	29,90
HOOK KOMPL. DT. VGA 3,5"	24,90
HUMANS VGA NUR 3,5"	34,90
HUMANS 2 JURASSIC LEVELS 3,5" VGA-STAND AL.-	**29,90**
IMMORTAL 3,5"	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
INDIANA JONES 4 -FATE OF ATLANTIS- KPL.DT. 3,5"	49,90
KRISIS IN THE KREMLIN VGA	34,90
LAFFER UTILITIES -SIERRA-	29,90
LASER SQUAD VGA 5,25" DT. ANL.	**29,90**
LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. VGA 3,5"	45,90
LHX ATTACK CHOPPER 3,5"	29,90
LIFE & DEATH 2 -THE BRAIN- 3,5" VGA	**29,90**
LIGHTSPEED -MICROPROSE	29,90
LINKS GOLF NUR 5,25"	24,90
LOOM -LUCASFILM- VGA 3,5"	29,90
LORD OF THE RINGS 2 -TWO TOWERS- DT. ANL. 3,5"	29,90
M1 TANK PLATOON VGA NUR 3,5"	34,90
MAD TV KOMPL. DT. 3,5" VGA	**39,90**
MAGNETIC SCROLL COMPILATION INCL. FISH/ CORRUPTION/GUILT OF THIEVES	19,90
MANCHESTER UNITED EUROPE VGA NUR 5,25"	29,90
MANIAC MANSION	29,90
MANTIS -MICROPROSE 3,5" VGA	29,90
MICROPROSE SOCCER	29,90
MIXED UP FAIRY TALES -SIERRA-	29,90
MONKEY ISLANDS 1 VGA 3,5" -LUCASFILM-	49,90
MONKEY ISLANDS 2 VGA 3,5" -LUCASFILM-	49,90
M.U.D.S. DT. VERS. NUR 3,5 "	29,90
NIGEL MANSELL RACING CHALLENGE 3,5" VGA	29,90
OBITUS 3,5" - PSYGNOSIS -	29,90
OPERATION STEALTH	34,90
PINBALL MAGIC 3,5"	29,90
PLAN 9 OUTERSPACE INCL. VIDEO DT. ANL. 3,5"	**29,90**
POLICE QUEST 1 VGA 3,5"	49,90
POLICE QUEST 2 - SIERRA -	34,90
POOLS OF DARKNESS KOMPL. DT. VGA NUR 5,25"	34,90
POPULOUS INCL. PROMISED LAND 3,5"	34,90
POWERMONGER DT. ANL. VGA 5,25"	34,90
PREMIER MANAGER VGA 3,5"	29,90
PRO TENNIS TOUR 2 -GREAT COURT 2- 5,25"	29,90
PUSH OVER NUR 5,25"	24,90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 3,5"	39,90
RAMPART DT. ANL. 5,25"	34,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. 3,5"	39,90
REALMS KOMPL. DT. NUR 5,25" VGA	19,90
RICK DANGEROUS 2 3,5"	29,90
ROBOCOP 3 VGA 3,5" DT. VERSION	**24,90**
ROCKET RANGER -CINEMAWARE- 5,25"	14,90
SARGON V CHESS 3,5"	29,90
SHANGHAI 2	29,90
SHUTTLE DT. ANL. VGA 3,5"	29,90
SILENT SERVICE 2 VGA ENGL. VERS.	39,90
SPECIAL FORCES -MICROPROSE- VGA 3,5"	34,90
SPELLCASTING 201 -SORCERERS APPLIANCE- 3,5"	29,90
SPELLCASTING 301 -SPRING BREAK- NUR 5,25"	29,90
STAR CONTROL 2 DT. ANL. 3,5" VGA	29,90
STREET FIGHTER 1 NUR 3,5"	29,90
SUMMER CHALLENGE -THE GAMES- VGA 3,5"	29,90
SUPERSOCCER -STARBYTE- KOMPL. DT. 3,5"	**19,90**
SUPER TETRIS 5,25"	39,90
TEAM YANKEE -PANZERSIMULATION- VGA 3,5"	29,90
TENNIS CUP 2 3,5"	24,90
TERMINATOR 2 3,5"	29,90
THEATRE OF WAR DT. ANL. 5,25"	34,90
THUNDERHAWK AH 73 M VGA	19,90
TIME QUEST 3,5" VGA	**29,90**
TOYOTA CELICA GT 4 RALLEY	29,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	39,90
UGH ! 3,5"	29,90
ULTIMA 6 VGA	45,90
ULTIMA TRILOGY 2 (U4/U5/U6) 5,25"	**34,90**
ULTIMA UNDERWORLD 1 DT. KURZANL. VGA 5,25"	**34,90**
UTOPIA INCL. NEW WORLDS NUR 3,5"	29,90
VALHALLA VGA 3,5" DT. ANL.	**29,90**
WAXWORKS - ACCOLADE - NUR 3,5"	29,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT. VGA NUR 3,5"	34,90
WWF EUROPEAN WRESTLING VGA 3,5"	29,90
WWF WRESTLING 3,5" VGA	29,90
YEAGER AIR COMBAT 5,25" DT. ANL.	34,90
ZAK MC CRACKEN NUR 3,5"	29,90
ZOOL DT. ANL. 3,5"	29,90

CD Rom Programme

Artikel	Preis
ÄGYPTEN -MULTIMEDIA-	75,90
AFRIKA -TRAVEL MAGIC-	59,90
AUSTRALIEN -MULTIMEDIA-	75,90
B17 FLYING F. & SILENT SERVICE 2	85,90
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69,90
BLUE FORCE	89,90
BURNTIME KOMPL. DT. VGA *	85,90
CASTLEMASTER/3 D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	49,90
CD 16 EDUTAINMENT KIT INCL. SBLASTER 16ASP/ CD LAUFWERK/AKTIVLAUTSPRECHER/SOFTWARE	1099,90
CD CADDYS	19,90
CHESSMANIAC 5 BILLION AND 1	85,90
CHESSMASTER 3000	59,90
CHESSMASTER 3000 PRO WINDOWS	99,90
CINEMANIA -MICROSOFT- FILMDATENBANK	139,90
COLOR MAGIC -CLIPARTS IM TIF FORMAT-	69,90
CONAN THE CIMMERIAN	49,90
CURSE OF ENCHANTIA	49,90
DANGER HOF STUFF VOL. 2	39,90
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	89,90
DESKTOP PUBLISHERS DREAM	79,90
DINOSAUR ADVENTURE	79,90
DUNE	89,90
EUROPEAN RACERS RENNSIMULATION INCL MODELLBAUSATZ VON REVELL DT. ANL.	85,90
EYE OF BEHOLDER 3	49,90
F15 STRIKE EAGLE 3	99,90
F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2	49,90
GIF IT NEWS Massenhaft Gif-Bilder	45,90
GRAPHMAGIC 2	69,90
GUNSHIP 2000 INCL. SCENARIO	49,90
HISTORY LINE 1914-1918 KOMPL. DT.	65,90
HOT NEWS Animation, Sound, Grafik	19,90
INCA KOMPL. DT.	119,90
INDIANA JONES 4 -FATE OF ATLANTIS- ENHANCED	89,90
IRON HELIX *	109,90
JONES IN THE FAST LANE	39,90
JURASSIC PARK DT. ANL.	**79,90**
KINGS QUEST 5	39,90
KINGS QUEST 6	49,90
LABYRINTH OF TIME *	**79,90**
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA -	75,90
LEGEND OF KYRANDIA	79,90
LINKS COLL. INCL. LINKS GOLF/FIRESTONE/ BOUNTIFUL/BAY HILL CLUB	75,90
LOOM -LUCASFILM-	49,90
LORD OF THE RINGS	99,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2	89,90
MAD DOG MCREE	75,90
MALONYS -INTERAKTIVES COMIC-	69,90
MANIAC MANSION 2 -DAY OF TENTACLE-	89,90
MANTIS FIGHTER -MICROPROSE-	49,90
MICROSOFT -BEETHOVEN-	149,90
MICROSOFT -GOLF-	**99,90**
MICROSOFT -MOZART-	**119,90**
MICROSOFT -STRAVINSKY-	119,90
MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	49,90
MONKEY ISLANDS 1 -LUCASFILM-	44,90
PEGASUS 2.0	49,90
PIXEL PERFECT	54,90
PROTOSTAR	75,90
RAYTRACE MAGIC Vol. 1	35,90
RETURN OF THE PHANTOM -MICROPROSE-	99,90
RETURN TO ZORK	**99,90**
RINGWORLD -REVENGE OF THE PATRIARCH-	85,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE INCL.SCEN.	59,90
SHAREWARE PERLEN 2 : SPIELE, DTP, GRAPH. ETC.	45,90
SHERLOCK HOLMES III - MYSTERY ADVENTURE -	109,90
SOUND SENSATION	45,90
SPACE QUEST 4	49,90
STELLAR 7	39,90
STRIKE COMMANDER INCL. MISSIONS *	**89,90**
THE 7TH GUEST ohne Video in CDBox	69,90
THE GREATEST COMPILATION INCL. SHUTTLE/DUNE/ LURE OF TEMPTRESS DT. ANL.	**79,90**
TORNADO DT. ANL. *	**89,90**
TRAVEL MAGIC -AMERICA NORTH/WEST	69,90
TRIPLE TRIS COMPIL. INCL. TETRIS/WELTRIS/FACES	75,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	39,90
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2	89,90
WILLY BEAMSH	44,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	**59,90**
WING COMM. 2 INCL.SPEECH/OPERATION 1&2	99,90
WOLFPACK *	85,90
WRATH OF THE DEMON	39,90

PC Soundkarten/Zubehör

Artikel	Preis
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3.5"	19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5.25"	19,90
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FLIGHT CONTROL JOYST. THURSTMASTER	165,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	79,90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	69,90
JOYSTICK VERLÄNGERUNG 15 POLIG	24,90
MATSUSHITA DOUBLESPEED CD ROM LAUFWERK INTERN, BENÖTIGT SB 16	549,00
MAUSMATTE	6,90
MIDIBLASTER	389,90
RUDDER PEDALS - THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	49,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	45,90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT. HANDB.	379,90
SOUNDBLASTER 16 BASIC DT. HANDBUCH	269,90
SOUNDBLASTER 2.0 DE LUXE DT.HANDB.	139,90
SOUNDBLASTER PRO DE LUXE DT. HANDB.	199,90
VIRTUAL PILOT -PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE-	**149,90**
WAVEBLASTER -CREATIV LABS-	359,90
WEAPONCONTROLJOYST.THURSTMASTER	165,90

Leerdisketten

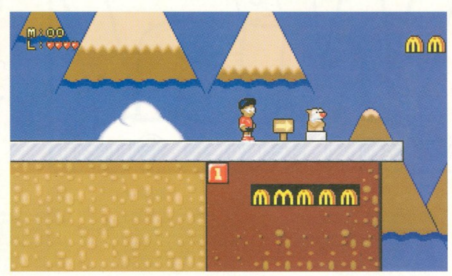
Format	Typ	Preis
3.5"	2DD NONAME 10ER	9,90
3.5"	2HD NONAME 10ER	14,90
5.25"	2DD NONAME 10ER	5,90
5.25"	2HD NONAME 10ER	12,90

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten - Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00 Vorkasse plus DM 8,00, Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck!! Software ab DM 200,00 Bestellwert Versandkostenrei!**

BESTELLANNAHME: MONTAG - DONNERSTAG 9.00 bis 18.00, FREITAG 9.00 BIS 17.00

McDONALD LAND

Nach Thomas Gottschalk und Junior-Tüte droht der Fast-Food-Gigant mit einer neuen Marketing-Allzweckwaffe: dem Computerspiel.



Der Ausgang ist in Pfeilrichtung, doch der Eisbär steht im Weg

Willkommen in McDonald Land, wo alles gut und schön, lieb und bunt ist. Das größte Unglück ist ein Tomatenketchup-Fleck auf dem Leibchen, doch ein Blick auf die allgegenwärtig rotierenden Firmenlogos vertreibt rasch trübe Gedanken. Allerdings verirrt sich ein Tunichtgut mit dem herrlichen Namen »Hamburglar« in diese Idylle. Der fiese Klops macht seinem Namen alle Ehre und klaut dem Clown Ronald McDonald seinen magischen Sack. Schnief-schnief, da ist unserem Clown aber gar nicht mehr zum Lachen zumute. Also fragt er die kessen »MC Kids« um Hilfe.

Läßt man einmal die Frittendunst-Story und die beharrlich auftauchenden gelben McDonalds-»M«s beiseite, wirkt das Spiel wie eine Kreuzung aus Super Mario (Gruß an Nintendo) und Commander Keen. Es besteht aus mehreren Welten, die jeweils wiederum in ein halbes Dutzend Levels unterteilt sind. Um die nächste Welt zu erreichen, müssen Sie eine bestimmte Anzahl von Gegenständen aufstöbern und damit heil den Level-Ausgang erreichen.

Der Zwei-Spieler-Modus entpuppt sich als Mogelpackung: Nur abwechselnd, aber nicht zusammen können die Kids auf ihre Reise gehen. Mit Tastatur oder Joystick läßt man seinen Steppke-Helden laufen, springen und Blöcke aufsammeln. Diese praktischen Universalklötzchen kann man herumschleppen und auf die niedlichen Gegner schmeißen, um sie kampfunfähig zu machen.

Minimal-Puzzles gehören dazu: In den mitunter weiträumig verzweigten Levels müssen Sie den Weg zu den begehrten Gegenständen erst einmal finden. Ausprobieren, pixelgenaue Sprungkunst und etwas Glück sind ebenso nötig wie rasante Reflexe. Sind alle Bildschirmleben verbraucht, dürfen Sie per »Continue« in der selben Stufe weitermachen. Ein Paßwort-System, um einmal absolvierte Welten komplett zu überspringen, wird nicht geboten. **(hl)**



Überraschung: Hinter den Blöcken verbirgt sich eine Sprungfeder



HEINRICH LENHARDT

Das wäre fast ein wirklich witziges Jump-and-Run in Videospiel-Manier geworden. Die Programmierer haben einige Ansätze bei Nintendos »Super Mario Bros. 2« abgekupfert, aber bei der Spielbarkeit hapert's im Quadrat. Pixelgenau muß an vielen Stellen gehüpft werden, doch selbst bei Joystick-Einsatz verhält sich die Spielfigur widerborstig – man ist sich nie so ganz sicher, wo sie wirklich landet. Der Frust wird durch den Verzicht auf Paßwörter und Speicher-Option geschürt. Schade, daß ein Profi-Actionspiel den Komfort verwahrt, der bei Shareware-Titeln fast schon Standard ist. Auch optisch kann McDonald Land nicht so recht begeistern. Das Scrolling ist (eine halbwegs flotte VGA-Karte vorausgesetzt) zwar tadellos, aber die Grafik durch die Bank farbarm. Allenfalls Joystick-Artisten werden mit der versalzenen Spielbarkeit leben können. Dieses Programm macht zwar spontan neugierig, aber man wendet sich nur allzuschnell genervt ab.



McDONALD LAND

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	❑ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Virgin
Ca.-Preis	DM 90,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 590 KByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten: Computerspiel mit Product Placement.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, Digital-Joystick und VGA.

53

A STATE OF EVASION

IST DAS JACK T. LADD?

Heute früh eingegangene Informationen lassen vermuten, daß der berüchtigte Schuldner Jack T. Ladd, der vom Interstellaren Einkommensverminderungsdienst gefahndet wird, tatsächlich entkommen ist.

Dieses von dem eifrigen Hobbyfotografen und Modelleisenbahner Wilbour A. Pratt geknipste Foto zeigt einen Mann, mutmaßlich Jack T. Ladd, beim Verlassen des bekannten Nachtclubs "Vagabunden". Als beliebter Treffpunkt von Bandenbossen und Filmsternchen ist dieser Club das Herz der Hauptstadt und dafür bekannt, die teuersten Drinks im ganzen Universum zu servieren. Der Schnappschuß wurde um 3 Uhr in der Früh gemacht. Die Blondine am Arm des Verdächtigen ist vermutlich eine gewisse Mlle. Fifi LaMour, eine talentierte junge Schauspielerin und exotische Tänzerin.

Ein Sprecher des IEVD meinte: "Wenn dies tatsächlich der Mann ist, den wir suchen, möchte ich gern wissen, wieviel er an der Bar gelassen hat, denn rechtlich gehört die Summe uns." Den Fahndungsbehörden liefert dieses Foto wertvolle Hinweise auf Jack T. Ladd, der bewiesenermaßen bereits drei Planeten, eine Wolkenstadt und mindestens vier Bars einen Besuch abgestattet hat. Meldungen über den Verbleib des Gesuchten sind an das lokale Steueramt zu richten.

ERHÄLTLICH FÜR PC UND AMIGA



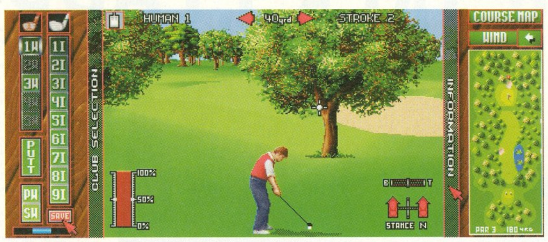
HINWEIS DER VEREINIGTEN STAATEN VON PSYGNOSIS

Warnung: Jack T. Ladd ist mit 10 MB Daten, herausragender Spielbarkeit, realistischer 8-Achsenbewegung, SmuttiText™, CensoRound™, CyniPlay™. I Hinblick auf moralische und geistige Gesundheit wird von einer nähere Begegnung dringlichst gewarnt.



FROM THE UNITED STATES OF PSYGNOSIS

NICK FALDOS GOLF



Links und rechts von der Golfplatz-Ansicht sind Schlägerwahl und Übersichtskarte untergebracht

Golf-Profi Nick Faldo weiß schon, warum er so mürrisch auf der Packung dieser Neuerscheinung dreinblickt...



Armer Faldo: Weil sich Grandslam keinen besseren Digitizer leiden konnte, wirken die ohnehin mickrigen Schwarzweiß-Bildchen laienhaft

Wir Spieletester sind tief im Inneren höchst harmoniebedürftige Menschen. Gerne würden wir ein Universum voller leckerer, makelloser Software sehen, doch die grausamen Wirklichkeiten machen diesen Träumereien immer wieder ein jähes Ende. Und wenn man eine Firma wie Grandslam mit ihrer neuen Golfsimulation derart frontal ins Messer laufen sieht, dann regt sich fast so etwas wie Mitleid... aber nur fast.

Beim Putten laufen Steuerungs-Ungenauigkeit und Grafik-Einöde zur »Höchstform« auf

Der aufregendste Aspekt von »Nick Faldos Championship Golf« ist der Name. Der Engländer Faldo gehört seit Jahren zu den beständigsten Größen der internationalen Profigolfer-Gilde. Wie wird der Promi-Bonus genutzt? Eine Handvoll verwaschener Schwarzweiß-Digibilder, vor jedem Loch ein Zwei-Sätze-Tip – von Videoclips oder Sprachausgabe des großen Meisters weit und breit keine Spur.

Das wiegt umso schwerer, als daß das eigentliche Golfspiel weniger fesselnd ist als das steinalte »Leader Board« auf dem C 64. Die lieblose Grafik bei Nick Faldo überzeugt allenfalls durch sanfte Grünfarbverläufe, die Steuerung erweist sich als rundum vermurkst. Die Schlagstärke wird durch einen gemütlichen Klick auf einen Menüpunkt bestimmt, aber ob der Ball mit Drall nach links, rechts oder gar geradeaus fliegt, hängt von Ihrem Geschick ab. Ein Balken rast von links nach rechts über eine Anzeige; während er einen markierten Bereich passiert, müssen Sie blitzschnell zweimal mit der Maus klicken. Hier haben eigentlich nur Actionspieler mit entsprechenden Reflexen reelle Chancen, öfters mal den Ball vernünftig zu treffen.

Reizlos ist die Auswahl an Spielvarianten (lediglich Match oder Stroke Play). Immerhin dürfen Sie zusammen mit mehreren menschlichen Gegnern oder Computergolfern die beiden 18-Loch-Plätze bespielen. Eine von drei Jahreszeiten kann gewählt werden; die Witterung beeinflußt das Aufprallverhalten des Balls und die Schnelligkeit der Grüns. Grafische Abwechslung wird einem dadurch nicht gegönnt: Auch wenn Sie im Winter spielen, strotzen Büsche und Bäume vor grünen Blättern. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Bei vielen Golf-Emporkömmlingen der letzten Monate lautete mein Fazit »Ganz nett und unterhaltsam, aber Links 386 Pro ist einfach besser«. Nick Faldos Championship Golf durchbricht endlich die starre Routine – denn das würde ich nicht mal freiwillig anrühren, wenn es die einzige Golfsimulation auf Erden wäre. Magere Grafik, nervtötende Steuerung und weit und breit keine Idee in Sicht, die ein Motivations-Fünkchen entzünden könnte. Bemerkenswert die Macken im Detail: Schlägt man den Ball aufs Grün, wird er dort dank einer schludrigen 3D-Routine zunächst erstmal »verschluckt« – taucht aber zum Putten wieder auf, das mit seiner ausgeklügelt ungenauen Steuerung eine spezielle Note hat. Und dem geschwätzigen Caddy, der jeden Ihrer Schläge mit einem gesprochenen Sätzchen naßforsch kommentiert, möchte man bald nur noch das 7er-Eisen liebevoll um die Gurgel knoten.



NICK FALDOS CHAMPIONSHIP GOLF

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Grandslam
Ca.-Preis	DM 80,-
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; ausreichend
Spieltext	Englisch; wenige Fachbegriffe
Bedienung	Mangelhaft
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 560 KByte
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten: Die digitale Golfplatz-Vegetation ist gegen Jahreszeit-Änderungen resistent (Abt. »unfreiwillige Komik«).

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.

34

INTER SOFT GMBH
GROß-LIEDENER STR. 27
29525 UELZEN

Bestellannahme

Montag bis Freitag 8 - 18 Uhr

Telefon: 0581 - 5006

Telefax: 0581 - 14461

Neuheiten PC

Titel		Preis
Anstoß ET 5.11.93	DV	72,50
Aufschwung Ost ET 9.11.93	DV	72,50
Campaign 2 ET 19.11.93	DV	79,50
Championship Manager 94 ET 2.11.93	DA	79,50
Darklands ET 20.11.93	DV	84,50
Der Schatz im Silbersee ET 15.11.93	DV	90,50
Forgotten Castle ET 15.11.93	DV	84,50
Gobliins 3 ET 8.11.93	DV	84,50
Hired Guns ET 28.11.93	DV	84,50
Inca 2 ET 8.11.93	DV	91,50
Lothar Matthäus ET 25.11.93	DV	72,50
Morph ET 30.11.93	DA	67,50
Railway Challenge ET 9.11.93	DV	72,50
TFX ET 26.11.93	DA	90,50
Turrican 2 ET 17.11.93	DA	72,50

Top Ten PC

Nr.	Titel		Preis
1.	Syndicate	DV	77,50
2.	X-Wing	DA	85,50
3.	Pinball Dreams	DA	64,50
4.	Strike Commander	DA	86,50
5.	Maniac Mansion 2	DV	87,50
6.	Prince of Persia 2	DA	69,50
7.	Eishockey Manager	DV	79,50
9.	Tornado	DA	70,50
8.	Lemmings 2	DA	78,50
10.	Comanche	DV	87,50

GOLF!! GOLF!!

Titel		Preis
Links 286 Pro	DA	86,50
Links 386 Courses		
– Banff	E	44,50
– Belfry	E	44,50
– Firestone 2	E	44,50
– Innisbrook	E	44,50
– Mauna Kea	E	44,50
– Pinehurst 2	E	44,50
– St. Andrews	E	44,50
Links Courses		
– Bayhill	E	38,50
– Barton Creek	E	38,50
– Bountiful	E	38,50
– Firestone	E	38,50
– Hyatt Dorado	E	38,50
– Pinehurst	E	38,50
– Troon North	E	38,50

CD-ROM-Preisliste

Titel		Preis
7 th Guest	DA	135,50
B17 + Silent Service 2	E	88,50
Burning Steel	DV	94,50
Bruntime	DV	88,50
Day of the Tentacle	DA	99,50
Der Patrizier	DV	95,50
Desert Storm	E	99,50
Eye of the Beholder 3	E	72,50
F15 Strike Eagle 3	E	123,50
Gobliins 2	DV	98,50
Gobliins 3	DV	104,50
History Line	DV	73,50
Indiana Jones 4 + 1000!!! Spiele	DV	105,50
Inca 1 oder 2	DV	118,50
Jurassic Park	DV	78,50
Jutland	E	114,50
Kings Quest 5	DA	109,50
Kings Quest 6	DA	109,50
Legend of Kyrandia	DA	99,50
Links Collector Links + 3 Courses	E	109,50
Loom	E	89,50
Lost in Time	DV	104,50
Pacific Island	DA	72,50
Return of the Phantom	E	97,50
Sherlock Homes	E	115,50
Sherlock Holmes 2	E	139,50
Sherlock Holmes 3	E	139,50
Star Trek	DV	104,50
The Greatest Lure of Temptress, Dune1, Shuttle	DA	99,50
Ultima Underworld 1+2	E	91,50
Wing Commander 1+ Mission 1+2	E	99,50
Wing Commander 2+ incl. Spec.Op + SAP	E	99,50

ZUBEHÖR

CD-ROM Laufwerke

Artikel	Preis
Mitsumi LU – 005S	398,–
Mitsumi FX 001 D Double Speed	478,–
Sony CDU 31 A 3 Doublespeed	448,–

Soundkarten

Artikel	Preis
Galaxy BX II	145,60
Galaxy NX II	199,60
Galaxy NX Pro	289,60
Galaxy NX Pro 16	429,60
Soundblaster Pro de Luxe	278,60
Soundblaster 16 ASP	479,60

Bundles

Artikel	Preis
CD – ROM Mitsumi LU 005S + Soundkarte Galaxy NX Pro 16 + div. Software	1099,60
CD – ROM Sony CDU 31 A -3 Doublespeed + Soundblaster Pro 16 ASP	888,80

Preislisten-Auszug

Titel		Preis	Titel		Preis
1869	DV	79,50	Hannibal	DA	79,50
A-Train	DV	93,50	Hexuma	DV	89,50
Aces over Europe	DV	89,50	History Line 1914/18	DV	72,50
Air Warrior	DA	95,50	Ishar 2	DV	67,50
Airbus A320 Europe	DV	73,50	Jonathan	DV	81,50
Airbus A320 USA	DA	91,50	Jurassic Park	DA	72,50
Amberstar	DV	84,50	Kaparows Gabit	DA	82,50
Ambush at Sorinor	DV	89,50	Lands of Lore	DV	66,50
Archer Mac Leans Pool	DA	67,50	Legend of Kyrandia	DV	49,50
B 17 Flying Fortress	DA	86,50	Leisure Suit Larry 5	DV	69,50
Battle Team	DA	74,50	Lemmings 1	DA	72,50
Battle Isle Data 2	DA	50,50	Locomotion	DV	66,50
Battletech Trilogy	E	67,50	Lothar Matthäus	DV	72,50
Betrayal at Krondor	DV	89,50	NFL Football	DA	82,50
Body Blows	DA	61,50	NHL Hockey	DA	84,50
Bundesliga Manager 2.0	DV	72,50	On the Road	DV	67,50
Burntime	DV	79,50	Pinball Dreams	DA	66,50
Campaign	DA	72,50	Pirates Gold	DV	92,50
Campaign Data Disk	DV	42,50	Privateer incl. SAP	DA	118,50
Comanche Data	DV	55,50	Protostar	DV	77,50
Das schwarze Auge	DV	78,50	Railroad Tycoon de Luxe	DA	78,50
Dogfight	DA	87,50	Reach for the Skies	DA	63,50
Dream Team	DA	59,50	Return of the Phantom	DV	95,50
Dune 1	DA	64,50	Seal Team	DV	82,50
Dune 2	DV	64,50	Sensible Soccer	DA	61,50
Dynatech	DV	69,50	Sim Ant	DV	83,50
Elite 2	DA	84,50	Sim Earth	DA	91,50
Eye of the Beholder 2	DV	82,50	Sim Farm	E	78,50
Eye of the Beholder 3	DV	83,50	Sim Live	DV	91,50
F15 Strike Eagle 2	DA	44,50	Skat 92	DV	66,50
F15 Strike Eagle 3	DA	86,50	Space Hulk	DA	80,50
F16 Falcon 3.0	DA	86,50	Space Quest 4	DV	69,50
F16 Falcon Mission			Space Quest 5	DV	70,50
– MIG 29	DA	59,50	Streetfighter 2	DA	66,50
Fields of Glory	DA	88,50	Strike Commander	DA	86,50
Flashback	DV	69,50	Strike Commander SAP	DA	49,50
Flightsimulator 5.0	E	99,50	Strike Commander T. O.	DA	42,50
Freddy Pharkas	DV	72,50	Stunt Island	DV	89,50
Front Page Football 93	E	72,50	Task Force 1942	DA	86,50
Goal	DV	65,50	Transarctica	DV	60,50
Gobliins 2	DV	89,50	Wall Street Manager	DV	82,50
Gunship 2000	DA	88,50	X-Wing Upgrade Kit	DV	59,50

Nice Price

Titel		Preis
688 Attack Submarine	E	37,50
Bard's Tale 3	DA	32,50
Battlechess	DA	31,50
Battlehawks 1942	E	29,50
Bundesliga Manager Pro 2.0 Edition	DV	52,50
D – Generation	DA	45,50
Die Kathedrale	DV	39,50
Dune 1	DV	39,50
Elektro Body	DV	39,50
Espana 92 – The Games	DA	45,50
Falcon F 16	DA	37,50
Indiana Jones + Last Crusade	DA	39,50
Jack Nicklaus Golf	E	29,50
KGB	DV	48,50
LHX Attack Chopper	E	39,50
M 1 Tank Platoon	DA	39,50
Maupiti Island	DV	29,50
Microprose Soccer	DA	35,50
Nigel Mansell	DA	42,50
North & South	E	29,50
Pirates	DA	35,50
Populous Edition	E	38,50
Railroad Tycoon	E	39,50
Super Tetris	E	39,50
Thunderhawk	E	36,50
Zak MacKracken	DV	43,50

Top Titel zu TOP-Preisen

Titel		Preis
Civilization	DV	78,50
Der Patrizier	DV	74,50
Formula one Grand Prix	DA	78,50
Indiana Jones 4	DV	79,50
Monkey Island 2	DV	74,50

CD-ROM OEM

Titel		Preis
7th Guest	E	88,50
Battlechess	E	67,50
Chessmaster 3000	E	61,50
Dinosaur Adventure	E	65,50
Eye of the Beholder 3	E	67,50
Kings Quest 5	E	62,50
Mario is Missing + World Atlas	E	79,50
Monkey Island 1	E	62,50
SWOTL incl. Sceneries	E	74,50
Sherlock Holmes 1	E	58,50
Space Adventure	E	64,50
Wing Commander 1 + Ultima 6	E	62,50

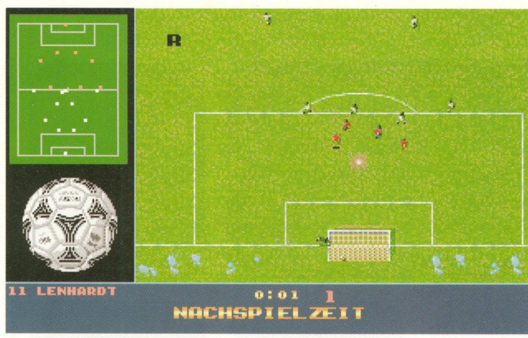
IRRTUM und DRUCKFEHLER vorbehalten

DA = Deutsche Anleitung,
DV = Deutsche Version,
E = Englische Version.

NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT WERDEN!!!

Versandkosten: Vorkasse 5,– DM, UP und Postnachnahme 9,– DM zuzüglich Nachnahmegebühr, Auslandsvorkasse 20,– DM.
Ladenpreise können variieren. Gesamtpreisliste kostenlos –
Bitte Systen angeben! Händleranfragen erwünscht.

AB 300 DM VERSANDKOSTENFREI!!



Der tödliche Paß in die Tiefen des Raumes wird per Instant Replay erneut studiert

GOAL

Nach »Sensible Soccer« ein weiterer Beitrag für die Rubrik »hektische Fußball-Action«: Die »Goal«-Kicker wuseln flexibel dank verschiedener Darstellungsvarianten über den Bildschirm.

Wenn erwachsene Männer einander herzend und schmusend über einen gepflegten Rasen kullern, dann hat dieses fröhliche Treiben meist sportliche Motive. Knallt der Fußballstürmer den Ball ins Tor, ist kollektive Ekstase angesagt. Im englischen Sprachraum wird ein solches freudiges Ereignis als »Goal« bejubelt, womit wir erfolgreich die Überleitung zum Namen von Virgins neuer Fußballsimulation gemeistert hätten. Hinter diesem Programm steckt ein gewisser Dino Dini (ernsthaft!), berüchtigt ob seiner grausigen »Kick Off«-Fußballspiele für PCs. Bei Virgin sah man ein, daß der Manne nicht gerade ein Naturtalent für die Tiefen des 386-Codes ist und ließ die Goal-PC-Umsetzung von einem Programmierer-Kollegen erledigen.

Das Hauptmenü ermutigt Sie zum Ligaspielbetrieb oder Pokalturnier; ferner gestattet es das Editieren von Team- und Spielernamen. Sie legen die Rahmenbedingungen wie Spiellänge, Schiedsrichter-Strenge oder Windverhältnisse fürs nächste Match fest, das gegen einen Freund oder den Computer bestritten wird. Es gibt keine Schwierigkeitsgrade, aber ein indirektes Handicap-System: Für jede Partei läßt sich eine von fünf Spielgeschwindigkeiten einstellen. Wenn Ihre Jungs mit Überschall übers Grün flitzen, während die Computerkicker sich kaum auf den Beine halten können, ist dies durchaus ein merklicher Vorteil.

Es wird nicht der gesamte Bildschirm zur Darstellung des Spielfeld-Ausschnitts genutzt. Unten ist die Ergebnistafel postiert, die stets den Namen des gerade ballführenden Spielers preisgibt. Am linken Rand wacht der Scanner, der grob die Positionen aller Kicker auf einer Platzübersicht mit bunten Pünktchen darstellt. Am größten geriet natürlich das Fenster, in dem das eigentliche Spiel abläuft. Durch Druck auf die Leertaste können Sie mitten im Match zwischen zwei Maßstäben wechseln. Zur Wahl stehen die attraktivere, latent unübersichtliche Nahansicht und ein entrückter Blick aus der



IM WETTBEWERB

NHL Hockey	88
Sensible Soccer	81
GOAL	**68**
Microprose Soccer	61
Kick Off II	38

Gute Fußballspiele sprießen auf der DOS-Ebene ähnlich selten wie Pfifferlinge auf dem Rasen des Frankfurter Waldstadions. Gegen die Nieten der Vergangenheit schlägt sich Goal wacker, aber den aktuellen Konkurrenten Sensible Soccer kann es nicht abfangen. Wer Mannschaftssportarten im allgemeinen schätzt, sollte Electronic Arts' grandiosen Eishockey-Beitrag NHL Hockey ganz oben auf seine Einkaufsliste setzen.

Für jeden Geschmack die richtige Option

Die Spielerkader sind nicht auf dem neuesten Stand: Bayern München ist inzwischen schon zwei Trainer weiter...



HEINRICH LENHARDT

Ganz flott, was sich da so auf dem Rasen abspielt. Gnadenlos Action-lastig und durchaus kurzweilig präsentiert sich der inoffizielle Kick-Off-Nachfolger, der bei Grafik und Steuerung gottlob verbessert wurde. Feinschliff registriert man auch bei Ligamodus und Perspektiven-Vielfalt.
Der Spielablauf wird arg vom Panikfaktor dominiert. Kunstvolle Pässe geraten zur Glückssache, für den Blick auf den Spielfeld-Scanner reicht in der Regel die Zeit nicht. Die Alternative, der Wechsel auf die »Ameisen-Look«-Perspektive mit höherem Maßstab, wirkt unschön futzelig – da bleib' ich doch lieber bei Sensible Soccer.
Goal ist ein nettes Fußballspiel, für unkomplizierte Zwischendurch-Kicks durchaus geeignet.
Mit weniger Action und mehr Spielkultur, besserer Steuerung und liebevollerer Grafik wäre daraus sogar ein richtig tolles Programm geworden – knapp daneben.



Vertikal: Die Tore stehen am oberen und unteren Spielfeldrand



Horizontal: Alternativ kicken Sie von links nach rechts

Der Segen der automatischen Spielfeld-Darstellung nach Art des Hauses: Vor dem Eckball erkennt man gut, an welche Positionen sich die einzelnen Akteure gemogelt haben.

Ist die Ecke ausgeführt, wird auf den kleineren Maßstab der Nahansicht zurückgeschaltet

Vogelperspektive; nicht schön, aber zweckmäßig. Der Perspektivenwirbel nimmt kein Ende: Im Optionsmenü läßt sich einstellen, ob man die Vertikale bevorzugt (es wird von oben nach unten gekickt) oder lieber horizontal von links nach rechts auf des Gegners Tor stürmt.

Damit Sie schnell eine zünftige Liga zusammenstellen können, gibt es Dateienpakete mit Vereinsmannschaften diverser Nationen. Unter »Germany« verbergen sich alle Clubs der letztjährigen Bundesliga-Saison. Trikotfarben und Spielernamen sind größtenteils richtig, aber nicht ganz auf der Höhe des Zeitgeschehens. Doch dank des Editors können Sie die Teams von Hand auf den neuesten Stand bringen oder ganz frische Mannschaften dazu erfinden. Bei den Turniermodi verwaltet das Programm brav die Tabellen und speichert den Spielstand. Fortgeschrittene Ligafreuden wie z.B. Torjägerlisten bleiben Ihnen aber verwehrt.

Ernsthaft originell ist der »Arcade«-Modus: Sie spielen gegen immer stärkere Computerteams; je höher die Siege, desto mehr Punkte werden gutgeschrieben. Sobald Sie das erste Mal besiegt wurden, wird abgerechnet und das Programm hält den High Score des besten Spielers fest. Altbekannt ist hingegen das Instant Replay, mittlerweile ein treuer Begleiter der meisten Sportspiele. Die letzten paar Sekunden in einem Match lassen sich in einer Art Videorecorder-Modus erneut studieren und sogar auf Festplatte verewigen.

Die Steuerung ist ganz klar auf schnelle Reflexe (und gute Digital-Joysticks) zugeschnitten. Sie steuern automatisch den Spieler Ihres Teams, der dem runden Leder am nächsten steht. Hält man den Feuerknopf gedrückt, bevor man den Ball berührt, gelangt man in den Paßmodus: Beim Loslassen des Feuerknopfs wird der Ball sanft in Blickrichtung gekickt. Bei Torschüssen empfiehlt sich der Einsatz der guten alten »Bananen-Technik«. Durch Joystickmanöver nach Abfeuern des Schusses verleiht man dem Ball einen richtig fiesen Effet und läßt den Torwart in die falsche Ecke abtauchen. **(hl)**



So mögen wir's: Liga-Design nach Maß



GOAL

❏ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❏ EGA	■ VGA	❏ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❏ General Midi
■ Tastatur	❏ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Virgin
Ca.-Preis	DM 90,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 590 KByte
Festplattenplatz: ca. 2 MByte
Besonderheiten: Liga-Modus, editierbare Teams. Spielfeld-Darstellung in zwei Maßstäben.
Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, Digital-Joystick und VGA.

68

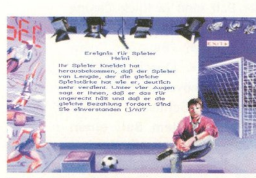
ANSTOSS

Ascon nimmt sich des Genres der Fußball-Strategiespiele an. Mit bewährten Zutaten, einer Packung neuer Ideen und appetitlicher Grafik bringt »Anstoß« selbst den »Bundesliga Manager« ins Wanken.

Spieltaktik
Stadionausbau
Musik-Menü
Nächstes Spiel
Statistik
Finanzen
Trainer-Bewertung
Optionen (Speichern, Editor)
Tabellen, Ergebnisse
Spieler-Transfers
Promi-Tip
Mannschafts-Aufstellung
Spieltag-Übersicht

Vom Manager-Schreibtisch aus klicken Sie sich durch alle wichtigen Menüs

Toppi stichelt, Steppi qualmt, Winnie wütet und Otto wird gleich patzig – was wäre die Fußball-Bundesliga nur ohne ihre possierlichen Trainer? Die strategische Seite von der Deutschen liebster Sportart fasziniert immer mehr PC-Besitzer. Statt mit dem Joystick über den Rasen zu hetzen, klickt man sich bei Sport-Strategiespielen durch Menüs und fällt finanzielle sowie taktische Entscheidungen. Wirtschaftlicher und sportlicher Erfolg des Vereins hängen ganz von Ihnen ab. Wie süchtig ein solches Spielkonzept machen kann, bewiesen die üppigen Verkaufszahlen, die Software 2000s »Bundesliga Manager Professional« erzielte. Ernsthafte bundesrepublikanische Konkurrenz kommt jetzt aus Gütersloh: Das Ascon-Team (»Der Patrizier«) gibt den »Anstoß« für ein neues Fußball-Strategiefestival.



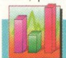
Nach jedem Spieltag müssen bei einem zufälligen Ereignis Ihre Entscheidung fällen

Das spielerische Fundament ist klar: Sie heuern und feuern Spieler, verlängern Verträge, verhandeln über Werbeeinahmen, planen den Stadionausbau, stellen das Team auf und bestimmen das Trainingspensum. Doch Anstoß ist kein Dutzend-Programm; mit netten Ideen im Detail und leckerer technischer Aufbereitung macht es Lust zum Spielen.



Aufregende Torszenen werden grafisch schick umgesetzt

So beginnen Sie ausnahmsweise mal nicht in einer Gurken-Divison und müssen Ihr Team in die Bundesliga führen. Sie starten gleich in der obersten Spielklasse und werden diese auch nie verlassen – steigt Ihre Mannschaft ab, müssen Sie versuchen, einen anderen Job im Oberhaus zu ergattern. Langfristig schweben Ihnen ganz andere Ziele vor: Der Posten als Nationaltrainer! Doch um zum Bundesberti zu mutieren, muß man innerhalb von zehn Saisons Erfolge scheffeln. Neben einer bestimmten Anzahl von sportlichen Leistungen sollten Sie auch ordentlich Persönlichkeitspunkte vorweisen können. Nur wer von Publikum und Medien geliebt wird, erringt die höchsten Weihen. Bis zu vier Spieler können gleichzeitig mitmischen. Jeder kümmert sich dann um seinen eigenen Verein und sucht sich einen von fünf



IM WETTBEWERB

ANSTOSS	**85**
Bundesliga Manager Pro	83
Sensible Soccer	81
Eishockey Manager	80
Starbyte Super Soccer	68

Tja, liebe Liebhaber von Fußball-Strategiespielen – da geht der nächste Hunderter dahin. Anstoß gibt seinen Mitbewerbern den Todesstoß; selbst der Bestseller Bundesliga Manager Pro wirkt gegen Ascons Kickertraum etwas angestaubt. Wer seine Trainertalente mal bei einem Eishockey-Team ausprobieren will, bekommt von Software 2000 den passenden Manager geboten. Alt und abgeschlagen: Starbyte Super Soccer. Wenn Sie als Ergänzungsspiel noch etwas Fußball-Action ganz ohne Strategie-Drumherum begehren, wird Sie das spritzige Sensible Soccer auf Trab halten.



HEINRICH LENHARDT

Bei Anstoß war offensichtlich ein echter Fußball-Fan fürs Spieldesign verantwortlich. Realistische Optionen, Statistik-Vielfalt und die sehr schöne Aufbereitung der Ligaspiele werden Bundesliga-Liebhaber begeistern.
Bemerkenswert aber, daß bei aller Komplexität der Spielspaß und die Bedienung nicht auf der Strecke blieben. Anstoß ist keine Zahlen-Einöde, sondern gefällt durch übersichtliche Menüs und appetitliche Aufmachung.
Daß Atmosphäre und Motivation so gut ausgefallen sind, liegt zum einen an den vielen treffenden Gags, aber vor allem an der Nachvollziehbarkeit der Ereignisse. Daß ausgezeichnete Handbuch erklärt klipp und klar, welche Faktoren sich wie auf Ihre Erfolgsbilanz und die Werte Ihrer Spieler auswirken.
Mit diesem Programm wird man sicherlich keinen Fußball-Hasser begeistern können, aber die nicht gerade wenigen Kicker-Enthusiasten werden garantiert ihren Spaß haben. Spielerisch und technisch setzt Ascons Neuerscheinung einen Standard für das Sport-Strategiegenre, an dem sich künftige Konkurrenten orientieren müssen – dieses Programm ist Reif für eine Ehrenrunde.

Schwierigkeitsgraden aus.
Dreh- und Angelpunkt Ihres Jobs ist das behagliche Managerbüro. Hinter verschiedenen Grafikdetails verbergen sich Untermenüs, die man vor jedem Spiel besuchen kann. Fühlt man sich reif fürs nächste Match, verabschiedet man sich übers Taktikmenü. Hier legen Sie die Trainingsschwerpunkte für die einzelnen Spieler, Angriffstaktik und Härte fürs nächste Match fest. Optional spielt man mit Abseitsfalle und Schwalben; eine zusätzliche Geldprämie hat auch schon so manchen Kicker motiviert.
Abschließend steht die Teamaufstellung an. Für jeden Spieler werden drei wichtige Werte angezeigt: Stärke (das Basistalent), Form (der momentane Trend) und die daraus resultierende aktuelle Spielstärke. Letztere sagt alleine aus, wie wertvoll der Spieler im kommenden Match für Ihr Team sein wird. Um den Spielstärke-Wert zu steigern, muß ein Spieler Formpunkte sammeln. Für jeweils einen Punkt, den seine Form über dem Wert 10 liegt, bekommt er ein Zehntel bei der aktuellen Spielstärke gutgeschrieben – klingt zunächst ein wenig arg mathematisch, ist aber sehr logisch und nachvollziehbar.
Das Handbuch beschränkt sich nicht auf kryptische Andeutungen, sondern zählt konkret auf, wodurch ein Spieler Formpunkte gewinnt bzw. verliert. Geschossene Tore, eine bestimmte Menge an herausgespielten Chancen oder Alleingänge führen zu Boni. Kassiert Ihre Mannschaft z.B. in einem Spiel kein einziges Gegentor, bekommen alle Verteidiger und der Torwart je einen Formpunkt gutgeschrieben. Um auf diese Weise die Spielstärke steigern zu können, muß ein Kicker erst ein-



Wie war das gleich wieder mit dem »tödlichen Paß«?



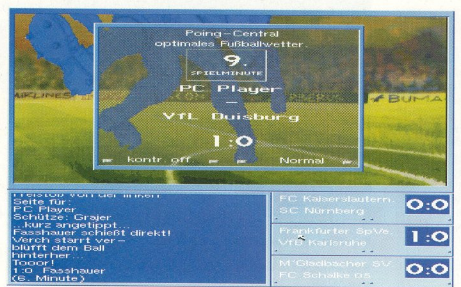
Eine taktische Auswechslung kann jederzeit erfolgen

mal eingesetzt werden. Seien Sie bei der Aufstellung deshalb flexibel und lassen Sie niemanden die ganze Saison auf der Bank versauern – seine Spielstärke (und damit sein Marktwert) werden in den Keller gehen. Auf der anderen Seite können Sie durch gezielte Einsätze und kluges Training Nachwuchsspieler aufbauen, die aus der eigenen Jugend zu Ihrem Kader gestoßen sind.
Außerdem bei der Aufstellung zu berücksichtigen: Es dürfen nur drei ausländische Spieler gleichzeitig eingesetzt werden (Daum-kompatibel). Und bevor das Spiel endlich angepfiffen wird, bestimmen Sie noch Libero, Spielmacher, Elfmeter- und Freistoßschützen. Für diese Posten sollte man bevorzugt routinierte Akteure mit guter Form wählen.
Für die Darstellung stehen drei Varianten zur Wahl. Am schnellsten ist die sofortige Ergebnisberechnung; etwas stimmiger ein Schnelldurchlauf des Matches, bei dem Schlüsselszenen beschrieben werden. Die im Sportreporter-Stil gehaltenen Texte sorgen für Spannung und Stimmung: Die Reaktion der Fans auf die dargebotene Leistung wird ebenso dokumentiert wie vergebene Großchancen. Sie müssen aber nicht völlig tatenlos zusehen. Per Mausklick ruft man das Aus-

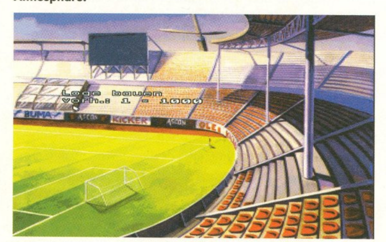




Tabellen, Trends und Tages-Helden



Auch ohne grafische Darstellung ist der Spielablauf sehr spannend. Die abwechslungsreichen Texte sorgen für die richtige Atmosphäre.



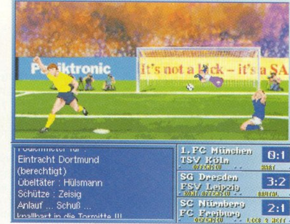
Logen haben nur wenig Plätze, die aber ordentlich Eintrittsgeld in die Vereinskasse bringen

wechselmenü auf, um Spieler auszutauschen. Außerdem lassen sich jederzeit die Spieltaktik (von »Abwehrriegel« bis »totale Offensive«) und der Härteeinsatz (von »lieb & nett« bis »brutal«) ändern. Sie geraten kurz vor Schluß in Rückstand? Dann alles riskieren, zwei Stürmer einwechseln und mit der Brechstange auf den Ausgleich drängen. Etwas langwierig, aber optisch opulent wird's, wenn Sie sich zusätzliche Animationen gönnen. Fouls, Tore und Alleingänge werden dann auch gezeigt; durch den Einsatz sehr großer Spielfiguren gibt's einen zusätzlichen Atmosphäre-Bonus. Sind mehrere Spieler aktiv, gibt es auch den Segen der Konferenzschaltung im Stile von Radio-Reportagen: Die Berichterstattung wechselt von Stadion zu Stadion.



Zerrt der Kansy sich den Schenkel, schnürt der Schneider schon den Senkel

Ohne ordentliche Werbeeinahmen schaut das Budget ganz finster aus



Der Elfmeter als Actionsequenz: In welche Ecke hätten Sie's denn gerne?

Nach dem Match folgen Ergebnisübersicht, Tabelle und die Bekanntgabe der »Elf des Tages« (taucht hier einer Ihrer Jungs auf, wirkt sich das positiv auf die Motivation aus). Zufällige Ereignisse sorgen für Freude oder Pein, aber auf alle Fälle für ein Schmunzelerlebnis. Vielleicht werden Sie auch zu einem Interview gebeten. Die Wahl der Antworten beeinflußt natürlich Ihr Kontingent an Persönlichkeitspunkten.

Neben diesen Hauptfeatures bietet Anstoß viele nette Funktionen im Detail. Statistiker werden mit einer Bestenlisten der erfolgreichsten Trainer, ewigen Tabellen, Torjägerlisten, Fair-Play-Wertungen und anderen Delikatessen befriedigt. Im Prominententip wird das nächste Ergebnis prognostiziert, zu viele Trainingslager können einen Aufstand der Spielerfrauen auslösen. Kommt der Schiedsrichter den vielen Schwalben Ihrer Nachwuchsschauspieler auf die Schliche, pfeift er auch den nächsten »richtigen« Elfmeter nicht.

Aus urheberrechtlichen Gründen bietet das Programm keine 100 Prozent »echten« Team- und Vereinsnamen. Als Trostpflaster ist aber ein höchst komplexer Editor integriert, mit dem Sie neben den Namen und der Stärke der einzelnen Spieler so essentielle Feinheiten wie die Setzliste der Vereine bei Europapokal-Auslosungen beliebig ändern dürfen.

(hl)



ANSTOSS

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Sport-Strategiespiel
Hersteller	Ascon
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; sehr gut
Spieltext	Deutsch; sehr gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 7 MByte

Besonderheiten: Fünf Schwierigkeitsgrade. Bis zu vier Spieler.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

85

Auch mit der stärksten Übermacht...

...wirst Du spielend fertig!



Willst Du Dich gegen die schwere Artillerie von heute wehren, brauchst Du einen starken Verbündeten. Hol Dir das Gravis GamePad™, das Dauerfeuer-Joypad mit dem kämpferischen Charakter. Für Links- und Rechtshänder. Mit 4 unabhängigen Knöpfen und abnehmbaren Joystick. Kompatibel mit allen Personal Computer Gameports. Hast Du erst das Gravis GamePad™ in der Hand, wirst Du mit allen Gegnern spielend fertig. Das Gravis GamePad™ ist überall erhältlich, beim Händler oder im Kaufhaus.

Advanced
GRAVIS

Deutschland: LOGI GmbH, Tel: 089-58 80 71, Fax: 089-580 82 25. *Schweiz:* TERRA Datentechnik, Tel: 01-910 35 55, Fax: 01-910 19 92.
GRAVIS EUROPA: Tel: ++ 41-21-869 96 56, Fax: ++ 41-21-869 97 17.

FRONTIER
ELITE II

Fünf Jahre Programmierarbeit für eine ganze Galaxie: Der Nachfolger zum Kultspiel »Elite« bietet 100 Milliarden Planeten.



Markige Planetengrafik; nur sehen alle irgendwie gleich aus...

Das 1984 auf dem obskuren BBC-Computer erschienene Spiel »Elite« ist das 8-Bit-Kult-Programm schlechthin. Jetzt ist der Nachfolger da: Mit albernen technischen Daten wie »100 Milliarden simulierten Sonnensystemen« wird massiv Werbung für »Frontier: Elite II« gemacht. Aber schon beim Auspacken des Programms beschleichen uns erste Zweifel: Gerade mal 600 KByte ist das Spiel groß, eine zweite Diskette enthält fünf Spielstände (weitere 100 Kilobyte) – im Zeitalter der Origin-20-MByte-Bomben eine ungewöhnlich kleine Zahl.

Da Frontier reine Vektor-Grafik verwendet, überzeugen Explosionen nicht durch realistische Darstellung

Die Handlung von Frontier ist schnell erzählt: Sie haben ein Raumschiff und rasen damit durch die Galaxis. Was Sie mit dem Raumschiff machen, ist Ihr Problem: Sie können handeln, als Pirat das Weltall aufmischen, Missionen für das Militär übernehmen oder einfach einen Rundflug unternehmen und sich mit kleineren Deals über Wasser halten. Echte Raumpiloten haben jedoch ein Ziel: Den Status »Elite« zu erhalten, den man erst nach mehreren Jahren Spielzeit, einigen tausend Raumschiff-Abschüssen und genügend starker zusammengekaufter Ausrüstung erhält.

Die Steuerung der Schiffe erfolgt dabei anders als in bisherigen Raum-Simulationen, nämlich physikalisch halbwegs korrekt: Wenn Ihr Schiff sich in eine Richtung bewegt und Sie es um 180 Grad drehen, fliegt es rückwärts; im Weltall gibt es nämlich keine Atmosphäre, die Kurvenflug erlauben würde. Ihre jetzt nach hinten gerichteten Triebwerke bremsen Sie dann ab und lassen Sie irgendwann wieder nach vorne fliegen. Der Vorteil: Während Sie so durchs All düsen, können Sie ein neben Ihnen schwebendes Raumschiff pro-



Handeln Sie mit Nahrung, Rohstoffen oder Fertigprodukten



Die Sonnensystem-Karte kann an jeden Planeten und dessen Monde (hier: Jupiter-Mond Io) gezoomt werden, um Städte oder Orbital-Stationen (hier: Columbus) zu erkennen

BORIS SCHNEIDER

Warnung! Sie sollten nicht wegen romantischer Erinnerungen an den ersten Teil in das nächste Software-Geschäft rennen und blind nach der Packung von »Frontier« greifen. Denn spielerisch wie technisch erfüllt das Spiel keineswegs die Erwartungen, die man nach über fünf Jahren Wartezeit hat.

Statt einer Story gibt es Milliarden von völlig nutzlosen Planeten. Statt einer spielbaren Steuerung gibt es physikalische Realität, die nur Astronomen und Astronauten interessiert. Selbst der Autopilot im Programm kommt mit der Trägheitssteuerung nicht zurecht und mogelt. Wenn man nämlich kurz vor dem Ziel auf Echtzeit zurückschaltet, sieht man, wie der Autopilot andauernd über die Ziele hinausschießt.

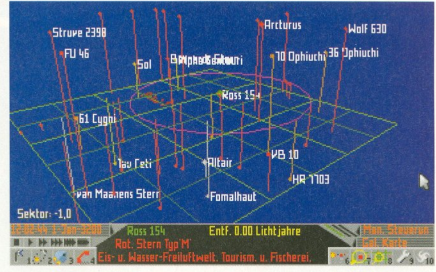
Auch sonst mutet das Spiel an, als hätte es mehrere Jahre in einem Lagerraum Staub angesetzt: Anachronistische Menüs, kryptische Icons, mangelhafte Tastaturbelegung. Die beiden Karten sind genau entgegengesetzt zu bedienen (bei der einen zentriert sich das, was Sie anwählen; bei der anderen müssen Sie etwas selbst zentrieren, um es anzuwählen). Die Gebäude auf den Planeten sind reines Blendwerk (es gibt nur Weltraum-Missionen) – kein Wunder, wenn man an den geringen Speicherbedarf von gerade mal 600 KByte denkt.

Die Menü-Grafik im Amiga-typischen Look läßt die Fähigkeiten Ihrer VGA-Karte links liegen. Da alles mit Polygonen gezeichnet wird, wirkt die 3D-Grafik auf 486-Rechnern nicht mehr zeitgemäß.

Mit den »Privateers« der 90er Jahre kann dieses alte Spielkonzept nicht mithalten. David Braben hätte sich ein paar Grafiker, Musiker und Co-Designer dazu holen sollen, die sein Spiel auf den aktuellen Stand der PC-Welt gehievt hätten. So bleibt Frontier ein Kult-Spiel für alle alten Elite-Narren, das ansonsten niemanden richtig beeindrucken wird.

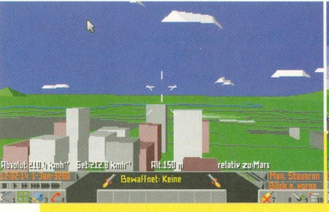


Im Missionscomputer gibt es zufällig zusammengestellte Aufträge



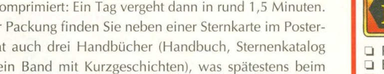
Kein Durchblick: Die dreidimensionale Karte der Milchstraße wird auch durch Zoomen und Drehen nicht übersichtlicher

blemlos ohne Kursänderung beschießen.
Sie dürfen in Frontier wahlweise auf Planeten landen oder an Raumstationen andocken. Dort können Sie Waren kaufen oder verkaufen, Ihr Schiff mit neuen Zusätzen ausrüsten oder gleich ein neues erstehen, sowie am Schwarzen Brett nach Aufträgen sehen. Diese beschränken sich auf zwölf Standard-Typen, deren Details zufallsmäßig festgelegt werden; sprich, es wird ausgewürfelt, wohin Sie einen Gegenstand zu bringen haben oder wie der leidige Konkurrent heißt, den Sie ausschalten sollen. Ihre Ziele suchen Sie auf zwei unabhängigen Karten aus: Eine große Karte zeigt alle Sterne in Ihrer Nähe, eine zweite Karte den aktuellen Stern mit seinen Planeten, Monden und Stationen. Beide Karten sind dreidimensional und können entsprechend gedreht und gezoomt werden, worunter die Übersicht trotzdem leidet. Etwa 120 Systeme sind vom Programmierer vorgegeben, die anderen 99.999.999.980 Systeme erzeugt ein Zufallsgenerator; die meisten davon sind so weit entfernt, daß Sie diese nie erreichen können. Überhaupt lassen sich die tagelangen Reisezeiten zwischen Planeten nur durch Einsatz einer Zeitkompression überstehen, welche die Zeit auf ein Zehntel, Hunderstel oder gar Tausendstel der Echtzeit komprimiert: Ein Tag vergeht dann in rund 1,5 Minuten. In der Packung finden Sie neben einer Sternkarte im Posterformat auch drei Handbücher (Handbuch, Sternenkatalog und ein Band mit Kurzgeschichten), was spätestens beim Kopierschutz für Verwirrung sorgt: Die Abfrage läßt Sie nicht nur im Unklaren, welches Buch eigentlich gemeint ist und ob man Überschriften nun mitzählen soll, oder nicht. Da Sie auch keinerlei Rückmeldung erhalten, ob Sie die Abfrage richtig oder falsch beantwortet haben, sterben Sie nach der dritten Abfrage unvermittelt. Und selbst wenn Sie die Fragen richtig beantworten, werden Sie vom Programm immer wieder auf's neue geprüft – ein neuer Rekord in der Disziplin »ehrliche Käufer verärgern«. **(bs)**





Je nach Rechnerleistung müssen Sie Details bei der Grafik ein- oder ausschalten.



IM WETTBEWERB

Frontier hat durch seine fünf Jahre Verspätung den Anschluß an aktuelle Spiele technisch wie spielerisch verpaßt: Weder Super VGA (»Pirates Gold«) noch eine spielbegleitende Story (»Privateer«) halten das Interesse hoch. Nur gegen den abgrundtiefen Clone »Mantis« kann sich der Elite-Nachfolger behaupten. Ansonsten heißt es: gerade mal Durchschnitt.

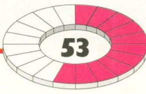
Spiel	Wertung
Privateer	90
Wing Commander II	86
Pirates Gold	82
FRONTIER	**53**
Mantis	28

FRONTIER (ELITE II)

❑ PC/XT ❑ 286 ■ 386/486
❑ EGA ■ VGA ❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl. ■ Roland ❑ General Midi
■ Tastatur ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Strategie/Actionspiel
Hersteller	Gametek
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	Hochgradig nervige Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 580 KByte + 1 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 1 MByte; kann auch von Diskette gespielt werden.
Besonderheiten: Drei Handbücher und Sternenkarte liegen bei.
Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM, Joystick und Maus.



DARK SUN

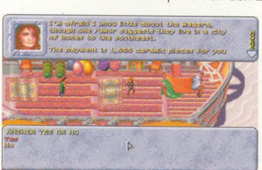
SHATTERED LANDS

Neue Grafik, neue Steuerung, neues Szenario: die klassische AD&D-Rollenspielsaga wurde gründlich aufgemotzt. Mit frischem Regelwerk und zeitgemäßer Technik soll Fantasy-Freunden ein Besuch im »Dark Sun«-Szenario schmackhaft gemacht werden.

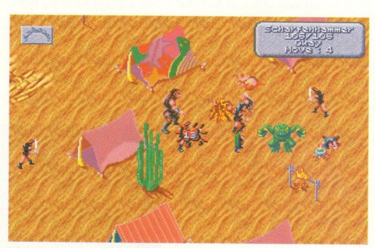


Aus dem Wüstensand ragen seltsame Ruinen, die zu einer Erkundung auffordern

Hinter dem geheimnisvollen Kürzel »AD&D« verbirgt sich das Regelwerk für eine Brett-Rollenspielreihe, die in USA seit den 70er Jahren ein Dauerbrenner ist: »Advanced Dungeons & Dragons«. Als in den 80er Jahren SSI mit »Pool of Radiance« erstmals eine Computerumsetzung dieser Fantasywelt veröffentlichte, war dies der Startschuß für eine gewaltige Erfolgswelle. Weltweit wurden seitdem über 1 Million verkaufte Exemplare von den zahlreichen weiteren AD&D-Titeln veröffentlicht. Doch in letzter Zeit wirkten die Rollenspiele bei aller inhaltlicher Güte reichlich antiquiert. Das Spielsystem und die Grafik wurden im Lauf der Jahre nicht nennenswert verbessert; mit dem Construction Set »Unlimited Adventures« schloß SSI dieses Kapitel kürzlich ab. Nach dem Verschleiß diverser Programmierteams und über einem Jahr Verspätung ist jetzt endlich der Startschuß für ein brandneues AD&D-System geboren. »Shattered Lands« ist das erste Abenteuer aus dem »Dark Sun«-Szenario, bei dem die neuen Regeln der »2nd Edition«-Version eingesetzt werden.



Im Lauf der Handlung können Sie verschiedene Aufträge übernehmen



Die mitunter recht langwierigen Gefechte fordern Ihr taktisches Geschick heraus

Athas, der Planet auf dem die Dark Sun-Abenteuer spielen, war einst überzogen von blühenden Landschaften. Da man weder Industrie hatte noch Umweltverschmutzung kannte, suchten einige Bewohner verzweifelt nach einer anderen Möglichkeit, ihr Paradies zu ruinieren. Irgendwann entdeckten findige Magier, wie man aus dem Planeten selbst Energie absaugt. Da dies ihnen immer noch nicht genügte, verwandelten sie auf dem Höhepunkt ihrer Macht als große Gemeinschaftsleistung die Sonne in einen roten Feuerball. Endlich waren die Magier am Ziel ihrer Wünsche angelangt: Die Meere verdunsteten, Wüsten beherrschten den Planeten und aus den überlebenden Tierarten entstanden furchtbare Monster. Übrig blieben einige verstreu-



IM WETTBEWERB

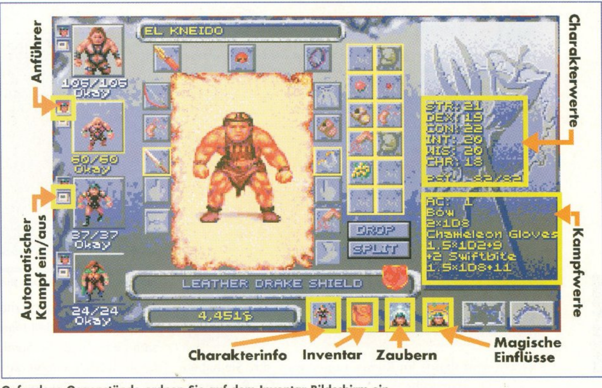
Shattered Lands ist ein kampflastiges Taktik-Rollenspiel für Fortgeschrittene; nicht so faszinierend wie unsere Referenz Ultima Underworld II, aber reizvoll. Rollenspiel-Einsteiger sind bei dem unkomplizierteren Lands of Lore besser aufgehoben. Wer mit einem Titel des »alten« AD&D-Systems liebäugelt, sollte zu Unlimited Adventures greifen. Dank eines komfortablen Editors können Sie damit Ihre eigenen Rollenspiele designen.

Titel	Wertung
Ultima Underworld II	94
Lands of Lore	81
DARK SUN – SHATTERED LANDS	**76**
Unlimited Adventures	75
Eye of the Beholder III	73



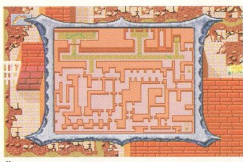
Die Charakterwerte werden zu Beginn ausgewürfelt. Im Spielverlauf werden Ihre Helden durch das Sammeln von Erfahrungspunkten immer wieder befördert.

te Städte – regiert von den sich als Götter bezeichnenden Nachfahren eben dieser Magier, die Athas an den Rand des totalen Untergangs gebracht hatten. Da der Zeitvertreib »Weltenzerstörung« für sie nicht mehr in Frage kommt, amüsieren sie sich lieber mit Kampfspielen. Ein »Spiel« sind diese Vorführungen jedoch allenfalls für die gelangweilt zusehende Bevölkerung – schließlich müssen die tapfer kämpfenden Sklaven gegen entsetzliche Ungeheuer antreten, die dem Gluthauch der Wüsten von Athas entstiegen sind.



Gefundene Gegenstände ordnen Sie auf dem Inventar-Bildschirm ein

Hier kommen Sie zum Zuge: Sie müssen mit Ihrer vierköpfigen Gruppe aus der Stadt Draj fliehen und sich durch die Wüste bis zu einer Siedlung entlaufener Sklaven durchschlagen. Dort satteln Sie vom Gladiator zum Politiker um; der Unterschied ist bei Dark Sun nicht allzu groß, da Dispute sowieso vorwiegend mit dem Schwert aus der Welt geschaffen werden. Das anzustrebende Ziel ist es, die verstreuten und zerstrittenen Sklaven zu vereinen um einen Aufstand wagen zu können.



Übersichtskarten zu den einzelnen Bereichen erleichtern die Orientierung

Ihre Party besteht aus vier Personen, wobei Sie entweder die vorgegebenen Charaktere übernehmen oder eigene Akteure generieren können. Neben den üblichen Rassen (Zwerge, Elfen, Riesen, Menschen) gibt es noch Muls (Kreuzungen von Menschen und Zwergen) und die insektengleichen Thri-kreen. Ein wahres Bestiarium stellen hingegen die lieben Mitgeschöpfe auf diesem ungastlichen Planeten dar. Vom »Tyrianischen Schleim« bis hin zum äußerst unbeliebten, tentakelbewehrten »Mountain Stalker« reicht die Palette an unerfreulichen Wesen, denen man normalerweise höchstens in einem Zoo oder einer Geisterbahn begegnen möchte. Ihre erste Bewährungsprobe ist ein Schaukampf, in dem Sie gleich mit mehreren dieser Viecher Bekanntschaft machen. Die lieben Tierchen verstehen nur eine Sprache, und eben diese beherrschen Sie zu Beginn noch nicht besonders gut. Da angesichts Ihrer mißlichen Situation selbst der Tierschutzverein keine Einwände hätte, sollten Sie nun ohne Zögern mit der Verteidigung beginnen. Die ihre Gruppe repräsentierende Figur löst sich während eines Kampfes in vier Einzelpersonen auf. Die Ansicht von schräg oben verändert sich dabei nicht, so daß man in der gleichen Umgebung kämpft, in der man sich sonst vorwärtsbewegt. Jedes



Kampf dem Handbuchgeblätter: Kurze Erklärungen der einzelnen Zaubersprüchen werden auf dem Bildschirm angezeigt.



HEINRICH LENHARDT

Dark Sun bietet eine Art Mischung aus alten AD&D-Tugenden, einer Prise Ultima-Feeling und zeitgemäßer Grafik, aber keine echten Innovationen. Augenfälligste optische Neuerung ist die Darstellung des Geschehens von oben; ein Umschalten zwischen 3D-Rumlauf-Grafik und Kampf-Nahansicht wie beim alten AD&D-System entfällt. Schön anzusehen, aber zäh: Um mal schnell von Punkt A zu Punkt B zu laufen, muß auch bei einem schnellen 486er ein Weilchen warten, bis die Party dorthin getrippelt ist. Langsames Bildschirm-Scrolling kann peinsamer sein als das dickste Monster.

Doch spätestens beim taktischen Kampfsystem fühlen sich alte AD&D-Fans wieder zu Hause. Rundenweise kommen Ihre Charaktere an die Reihe; dank einer üppigen Auswahl an Angriffs- und Zaubermanövern sind die Scharmützel eine echte Herausforderung und kein Schellklick-Geprügel à la Beholder oder Lands of Lore.

Wer die alten AD&D-Titel schätzte, wird von diesem spielerischen Erbe sehr angetan sein. Kleine Macken im Detail kann man ertragen; die anfangs fummelig anmutende Bedienung bereitet nach ein paar Stunden keine Sorgen mehr. Mir privat hat Dark Sun nach einer gewissen Einspielphase gut gefallen; das schön ausstaffierte Szenario reizt zum Erforschen und motiviert.



THOMAS WERNER

Das Tageswerk ist getan: Zahlreiche Monster werden den nächsten Sonnenaufgang höchstens als wiedergeborene Farne erleben, doch meine müden Recken dürfen nicht ruhen. Die Füße kann man nur an den wenigen offiziellen Lagerfeuerplätzen ausstrecken, womit Dark Sun restriktiver ist als ein Wächter in einem amerikanischen Nationalpark.

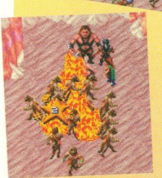
Ärgerlich ist dies, wenn besonders zu Anfang die Helden nur noch auf dem Zahnfleisch kriechen und alle Heilzauber erschöpft sind. Trifft man jetzt auf ein Monster, dann heißt es Abschied nehmen. Überhaupt war gekonntes Abspeichern noch nie so wichtig wie in diesem Spiel. Schnell hat man eine Situation verpatzt, einen Gesprächspartner verärgert und so die Chancen auf eine Lösung verspielt.

Die ruckelige Grafik und der dudelnde Sound bewegen sich knapp über »Oh weh, o weh«-Niveau und könnten so manchen Spieler verschrecken. Jedoch läßt die dichte Atmosphäre zusammen mit dem Reiz einer neuen Welt Rollenspielbegeisterte über die oben aufgeführten Schwächen hinwegsehen. Nach einer Weile steckt man sogar so tief in dem Dark Sun-Szenario, daß man schon auf den nächsten Teil gespannt ist.

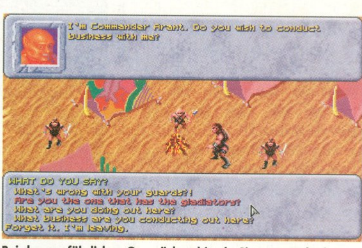
Gefecht wird Runde für Runde ausgetragen, d.h. Sie haben genug Zeit, um in Ruhe Ihre Züge zu planen. Der Reihe nach erfolgt die Bewegung und der Angriff sowohl der eigenen als auch der gegnerischen Figuren, wobei jeder Charakter eine bestimmte Anzahl von Zügen je Runde machen kann. Neben dem Nahkampf mit diversen Waffen dürfen auch Pfeile auf die Gegner abgeschossen und Zaubersprüche eingesetzt werden. Wer die Herumwuselei während der Kämpfe nicht mag und sich ob der hohen Charakterwerte seiner Team-Mitglieder des Sieges gewiß ist, kann die Steuerung während dieser Raufereien dem Computer überlassen.

Langfristig überleben wird allerdings nur derjenige, der sich skrupellos aus dem reichhaltigen Fundus an Kampfzaubersprüchen bedient. Dabei müssen Sie zwischen normaler Magie, klerikalem Hokuspokus und den neuen psionischen Kräften unterscheiden. Feuerbälle und magische Geschosse sind nur die gröbsten Werkzeuge eines zauberkundigen Kämpfers. Richtig Spaß macht die ganze Angelegenheit, wenn man Gegner dazu zwingt, auf der eigenen Seite zu kämpfen oder man sie einfach dehydriert. Der Großteil der Zaubersprüche erschließt sich jedoch erst, wenn der Charakter durch Erfahrung in höhere Klassen vorgestoßen ist.

Dummerweise sind die Monster ausgesprochen wehrhaft – selbst ein Schleim kann mitunter mit einem beachtlichen Repertoire aus telepatischen und psychokinetischen Fähigkeiten aufwarten. Der einzige Trost ist, daß die Magie für eine Runde blockiert, sobald eine kämpfende Figur einen Treffer einstecken muß. Gezaubert wird durch das Anklicken eines den entsprechenden Spruch symbolisierenden Bildchens im Zaubermenü des Charakters. All die Metzeleien erschöpfen natürlich die Lebensenergie und Zauberkraft. Erholen können sich Ihre Leute allerdings nur an speziell markierten Rastplätzen, die sehr sparsam über das große Spielareal verteilt sind.



Erst zielen, dann fackeln: Neue Kampfzaubersprüche heizen Ihren Gegnern tüchtig ein



Bei den ausführlichen Gesprächen kitzeln Sie so manche interessante Information aus Ihrem Gegenüber heraus

Grundsätzlich erfolgt die Bedienung sämtlicher Funktionen per Maus. Es gibt drei verschiedene Cursor-Modi, die man mit einem Druck der rechten Maustaste umschalten kann: Gehen, Betrachten, Angreifen. Zudem gibt der Mauszeiger automatisch an, ob die eingestellte Tätigkeit an der jeweiligen Stelle möglich ist. Entdecken Sie in der Umgebung etwas interessantes, dann sollten Sie es zunächst näher untersuchen. Mögliche weitere Aktionen können dann aus einem Menü ausgewählt werden. Die zahlreichen Gespräche mit anderen intelligenten Lebewesen erfolgen auf eine ähnliche Weise. Neben den Kämpfen sind die Unterhaltungen ein Hauptbestandteil von Dark Sun, denn nur so wird man auf die zahlreichen Nebenstränge der Handlung gestoßen und kann schließlich die Hauptaufgabe lösen.

Neben dem Mauszeiger befindet sich als einziges Bedienungssymbol nur das Dark Sun-Icon auf dem Bildschirm. Aktiviert man dieses, dann gelangen Sie ins Zaubermenü, begutachten die Gegenstände im Inventar, studieren eine Übersichtskarte oder speichern den Spielstand. Außerdem ist es möglich, die Kampfkraft Ihrer Gegner von »leicht« bis »sehr hart« zu variieren. **(tw)**



DARK SUN SHATTERED LANDS

❏ PC/XT	❏ 286	■ 386/486
❏ EGA	■ VGA	❏ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
❏ Tastatur	■ Maus	❏ Joystick

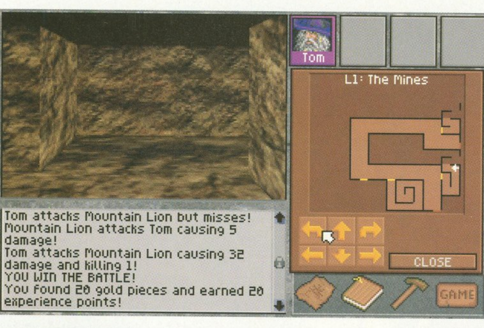
Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	SSI
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel (deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM.: min. 590 KByte + 2MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 17 MByte

Besonderheiten: Zusatzdiskette und CD-ROM-Version in Vorbereitung.

Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.





Mit dem Automapping verliert man in den Gängen selten die Orientierung

THE SHADOW OF YSERBIUS

Es kam aus der Mailbox: Sierra versucht mit dieser Umsetzung eines Online-Spiels auch Fantasy-Liebhaber ohne Modemanschluß zu begeistern.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten für eine Softwarefirma, Käufer an sich zu binden. Beispielsweise kann dies durch die Herstellung qualitativ guter Produkte oder eine intensive Kundenbetreuung geschehen. Sierra experimentiert seit einiger Zeit mit einer speziellen Spiele-Mailbox. Im kostenpflichtigen »ImagiNation Network« können sich US-Kunden im Larry-Land an Glücksspielen versuchen oder in einem Rollenspiel den Helden herauskehren. Eben dieses Rollenspiel erscheint nun in einer auch ohne Modemanschluß spielbaren Version als »Shadow of Yserbius«. Wieder einmal hat ein böser Magier nicht davon lassen wollen, dem Geheimnis des Lebens und insbesondere der Unsterblichkeit auf die Spur zu kommen. Er ging dabei nicht gerade besonders zimperlich vor – letztendlich kam es, wie es kommen mußte: All seine Ambitionen wurden durch eine Katastrophe zunichte gemacht und zurück blieb ein Vulkan. Doch statt die Toten in Frieden ruhen zu lassen, trieb man Stollen in das vulkanische Gestein und hoffte, Schätze und schließlich auch das Geheimnis des ehrgeizigen Zauberers zu entdecken.

In dieses Labyrinth aus Gängen und Tunneln zieht es viele Abenteurer, und natürlich werden auch Sie von der Gefahr und den verlockend von Gold kündenden Gerüchten angelockt. Bevor man jedoch loslegen kann, muß der Charakter erschaffen bzw. ausgewählt werden. Die Standardrassen (Elfen, Zwerge, Orks etc.) und Gilden (Barbaren, Ritter, Ranger, Diebe, Priester, Zauberer) haben jeweils unterschiedliche Begabungen.

In der Solo-Version streifen Sie alleine durch das Gangsystem – amerikanische Käufer können sich auch per Mailbox mit anderen Spielern zusammenraufen und den Monstern gemeinsam auf den Pelz rücken. Gespielt wird mit der Maus – ein Klick auf ein Truhensymbol zeigt, welche Gegenstände man bei sich trägt, ein Buch öffnet das Zauberspruchmenü und die Karte steht für den Bewegungsmodus. Mit Richtungspfeilen wird der Held zum Laufen gebracht; netterweise trägt das Programm die erkundeten Bereiche automatisch in eine Karte ein. Die Wände der Höhlen betrachtet man währenddessen in einer 3D-Ansicht.

Ab und zu stößt man auf andere Abenteurer, die ungefragt mehr oder weniger nützliche Tips

Bei Kämpfen schlagen Sie auf die kleinen Bildchen der Gegner ein



Im Vulkan warten schon Monsterhorden auf Sie, während im Haus der Gilde friedlich gehandelt wird

THOMAS WERNER

Ich kann sicherlich verstehen, was bei Sierra der Veröffentlichung dieses Spiels vorangegangen sein muß: Ein nettes kleines On-Line-Rollenspiel schlummerte in der firmeneigenen Mailbox und wurde von einigen modemgesegneten Computerspielern genutzt. Warum sollte man diesen kleinen Schatz nicht heben und mit dem Verkauf als Solospieler-Programm ein wenig Umsatz sowie Werbung für das »Network« machen.

Was jedoch den aus Minneapolis, Portland oder New Orleans zusammengewürfelten Teams Spaß macht, geht in der Solisten-Version verloren. »Yserbius« ist schlicht zu einfach – zu durchschaubar aufgebaut, zu arm an Atmosphäre, mit überholter Grafik ausgestattet, um zu fesseln. Rätsel sind Mangelware, Gespräche mit Nichtspieler-Charakteren auf die bloße Ausgabe eines kleinen Hinweises beschränkt. Monster abschlachten wie am Fließband macht mit mehreren Mitspielern noch Spaß – alleine langweilt man sich angesichts der öden Gewölbe und immergleichen Abläufe.

Nur die teilweise unverschämt starken und in Horden auftretenden Monster verhindern ein rasches Durchspielen. Das auf die USA. beschränkte Angebot, einen Monat kostenlos das »ImagiNation Network« zu nutzen, ist für Europäer leider wertlos.



Mit der Maus können Gegenstände dem Inventory zugefügt oder entnommen werden

geben, oder findet markante Plätze wie Gesundheitsbrunnen. Jedes dieser Ereignisse wird mit einem separaten Bildchen gewürdigt. Kommt es zu einem Kampf, erfolgt eine Anzeige der Beteiligten als kleine Portraits im rechten Bildschirmteil. Zahlen unter den Gegnergesichtern geben die Anzahl der Gruppenmitglieder an, bei dem eigenen Helden wird dort die Menge an Lebensenergie angezeigt.

Zum Zuschlagen mit Schwert oder Keule wird erst das Kampfsymbol und anschließend das entsprechende Monsterportrait angeklickt. Man zaubert im Magiemenü durch Wahl des passenden Spruches – was natürlich entsprechend »Mana«, also magische Kraft, kostet. Hasenfüße und intelligente Kämpfer dürfen angesichts einer Übermacht die Flucht ergreifen. Überrumpelt den Helden eine Monsterübermacht, so ist dies kein Grund zur Panik, denn der Charakter erwacht stets mit aufgefüllter Lebensenergie und in Besitz aller Gegenstände vor dem Vulkan.

Nach überstandenem Gemetzel winken Erfahrungspunkte, Goldmünzen und ab und an auch Gegenstände. Je mehr Kämpfe der Spieler überstanden hat, desto höher steigt sein Level und damit seine Charakterwerte. Wichtiger Nebeneffekt sind die gleichzeitig immer mächtiger und vielfältiger werdenen Zaubersprüche. In der »Guild Hall« außerhalb des Vulkans werden nicht nur neue Charakterpunkte verteilt, sondern Gegenstände verkauft und Utensilien erworben.

Neben »Shadow of Yserbius« befindet sich der nachfolgende Teil dieses Szenarios namens »The Fates of Twinion« in der Packung. Basierend auf dem gleichen System wird die Geschichte um die Innereien eines Vulkans weitergeführt.

(tw)



THE SHADOW OF YSERBIUS

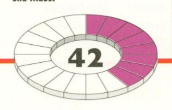
- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ❑ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	**Rollenspiel**
Hersteller	**Sierra**
Ca.-Preis	**DM 110,–**
Kopierschutz	**–**
Anleitung	**Englisch; befriedigend**
Spieltext	**Englisch; viel**
Bedienung	**Gut**
Anspruch	**Für Einsteiger und Fortgeschrittene**
Grafik	**Ausreichend**
Sound	**Ausreichend**

Freies RAM: min. 560 KByte
Festplattenplatz: ca. 15 MByte

Besonderheiten: Soloversion eines Mailbox-Rollenspiels.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte, VGA und Maus.





Das Duo infernal im Labor: Wenn das mal gut geht...

WAYNE'S WORLD

»Party Time! Excellent!« dachten sich die Programmierer von Capstone, als sie die »Wayne's World«-Lizenz im Kasten hatten. Was daraus wurde, ist ein anderes Kapitel.

Der Film ist Kult, keine Frage. Die irrwitzigen Abenteuer von Garth (»Party time!«) und Wayne (»Excellent!«) ließen im letzten Jahr nicht nur die Herzen der Gitarren-Freaks höher schlagen. Auch die Warner-Brothers-Bosse hatten Grund zum Feiern – immerhin entpuppte sich das rockige Spektakel als Überraschungs-Kassenknüller in den USA und Europa.

In der Computer-Version, die von der berühmt-berüchtigten Firma Capstone umgesetzt wird, sind die Jungs auf der Suche nach läppischen 50.000 Dollar, um ihre Sendung aufzupeppen. Daß es mit den Bankkrediten so eine Sache ist, wenn man sich wie zwei frisch entlaufene Volltrottel gebärdet, ist klare Sache – da komme man besser mit Nadelstreifen und Kanone zum Sachbearbeiter. Trotzdem sind Garth und Wayne wild entschlossen, ihre Sendung zu retten. Wie weiland die Blues Brothers versuchen sie's mit einem Kniff: Sie organisieren einen Wettbewerb, durch den Kohle in die Kasse fließen soll.

Gestartet wird in Waynes Hauptquartier-Keller, im dem auch ein Teil der Sendeausrüstung lagert. Nach einer etwas wirren Konversation kommt der Spieler in die Kontrolle von Garth und Wayne, zwischen denen er per Knopfdruck wechseln kann. Unterhalb des Bildschirmgeschehens befindet sich eine Leiste, aus der man die Befehle auswählen kann. Wie bei LucasArt-Adventures kann der Spieler mit der Maus herausfinden, was in einem Raum von Bedeutung ist – wenn man mit dem Zeiger über einen Gegenstand fährt und es erscheint ein Name, liegt man richtig. Im Zweifelsfall: Alles mitnehmen, was nicht niet- und nagelfest ist.

Verläßt man einen Raum, so wird auf eine Karte der Stadt umgeblendet. Zuerst pickt man sich den Stadtteil heraus, in dem man fahren will, dann den genauen Ort, an den es gehen soll – Schwupps, schon ist man da. Jetzt heißt es nur noch Rätsel lösen... **(al)**

ANATOL LOCKER

Wenn ich je den Übersetzer von Wayne's World treffe, werfe ich mich auf die Knie und brülle: »Ich bin nicht würdig, ich bin nicht würdig...«. Seine Texte haben den den Charme japanischer Gebrauchsanleitungen, die unter Zuhilfenahme eines Taschenlexikons ins Deutsche übersetzt wurden – wenn's komisch wird, dann immer unfreiwillig. Alles, was man sich vorstellen kann, ist falsch geschrieben. Und dann machen die meisten Aktionen einfach keinen Sinn mehr: Bis man draufkommt, daß »Äußere Schließen hinauf von Lsche-Korb« einfach »Untersuche Wäschekorb« heißt, verdampft die eine oder andere Gehirnzelle.

Daß die Qualität der Rätsel und der Spielwitz unter einen Fingerhut passen, vervollständigt den unterirdischen Eindruck des Programms. Es haben ja schon viele bei LucasArts abgekupfert, aber so heftig hat noch keiner daneben gehauen. Wenn sich das Programm nicht gerade aufhängt oder die Grafik sich in eine Endlosschleife katapuliert (passiert des öfteren), verbreitet das Spiel elende Langeweile. Wer's kauft, ist selber schuld.




Party Time! Von hier aus soll gesendet werden.

WAYNE'S WORLD

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Capstone
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; mangelhaft
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 575 KByte
Festplattenplatz: ca. 11 MByte

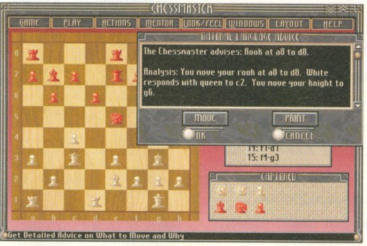
Besonderheiten: Blöde Rätsel, lasche Bedienung, grauenvolle deutsche Übersetzung. Ein Tiefpunkt der Adventure-Geschichte.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.

23

CHESSMASTER 4000 TURBO

Schach der Langeweile: Dieses Windows-Programm ist nicht nur äußerst spielstark, sondern bietet eine Vielzahl ausgesprochen interessanter Optionen.



Auf Wunsch werden Tips gegeben und erläutert

An manchen Tagen, wenn der Zeiger der Uhr schon auf Mitternacht zugeht, öffnet sich in den dritten Fernsehprogrammen das Fenster zu einer geheimnisvollen Welt. Seltsame Codes werden dort ausgetauscht; leicht ist man versucht, den Verfassungsschutz zu alarmieren, wenn sich düster aussehende Gestalten Botschaften wie E2-E4 zumurmeln. Die Vermutung liegt nahe, daß sich mit diesen Kürzeln Geheimbünde kryptische Nachrichten übermitteln, um eine Marsmenschen-Invasion vorzubereiten.

Der Chessmaster gehört zu den Programmen, die über diese Vorgänge aufklären könnten. Eine Schachschule führt selbst blutige Anfänger behutsam an das »Spiel der Könige« heran. Für Partien gegen den Computer darf man unter mehreren fertigen Spieler-Charakteren wählen. Beispielsweise kann man dem Rechner einen Kasparow- oder Karpow-Stil verpassen. Wem die angebotenen Profile nicht genügen, der bastelt sich selbst menügesteuert einen Gegner zusammen. Zudem hat man die Gelegenheit per Modem oder Netzwerk gegen einen menschlichen Spieler anzutreten. Im Wettkampf-Modus ist es möglich, eine einstellbare Zahl von Computer-Großmeistern und Menschen in ein Turnier einzubinden.

Wir basteln uns einen Computergegner

Schachfreunde werden im Archiv herumstöbern, wo wichtige Partien (von vor der Jahrhundertwende bis in die neunziger Jahre) eingelagert sind. Auch eigene Partien können in verschiedenen Notationen gespeichert werden. Der separate Editor erlaubt es, die Eröffnungsbibliothek stets auf den neuesten Stand zu bringen und eigene Varianten einzufügen.

Über die dem Computer gewährte Rechenzeit beeinflußt man dessen Spielstärke. Für den Fall, daß Ihnen partout kein Zug mehr einfällt, sorgt ein Computer-Mentor für Erleuchtung. Die Tips werden auf Wunsch ausführlich erläutert, woraus zusätzlich ein gewisser Lerneffekt entsteht. Übermütig geworden will man irgendwann seine Spielstärke einordnen – auch dafür ist eine Option vorhanden: bei ausgewählten Spielsituationen muß man den besten Zug erkennen.



Dinomanie auch auf dem Schachbrett...

Mehrere Figurensätze – von ausgeflippt (Saurier) bis seriös – bieten für jeden Geschmack etwas. Bei den unterschiedlich gestalteten Brettern wählt man zusätzlich noch zwischen 2D- und 3D-Perspektive. **(tw)**

THOMAS WERNER

Schachspieler aller Länder vereinigt Euch – zum Lobgesang auf den Chessmaster. Es ist ein Programm das wahrlich mit Liebe programmiert wurde. All die verschiedenen Optionen lassen das Herz des Schachfreundes höher schlagen: Egal, ob Sie Blindschach bevorzugen (die Figuren einer oder beider Seiten werden nicht angezeigt), oder an einer selbst eingegebenen Stellung knabbern wollen – praktisch alles ist möglich. Sogar einige verschärfte Schachregeln können per Mausklick eingeschaltet werden: beispielsweise müssen Sie dann auf jeden Fall mit der Figur ziehen, die Sie als erste angeklickt haben. Die hohe Spielstärke ist angesichts all der Raffinessen schon fast eine Selbstverständlichkeit.



CHESSMASTER 4000 TURBO

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Schach
Hersteller	The Software Toolworks
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 2 Mybte
Festplattenplatz: ca. 15 MByte

Besonderheiten: Modem/Netzwerkoption; unter Windows lauffähig.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, VGA und Maus.

82



SPEED RACER

Ihnen sind herkömmliche Rennspiele zu ernst? Bei »Speed Racer« gibt's mehr haarsträubende Crashs und Action-Einlagen als beim frühmorgendlichen Kampf um den letzten Firmenparkplatz.

Die Wege des Publikumsgeschmacks sind unergründlich. So richtig unsterblich kann eine TV-Serie eigentlich nur werden, wenn sie extremen Qualitätsansprüchen genügt – entweder nach oben oder nach unten. In den USA erreichte kürzlich eine japanische Zeichentrickserie aus den 70er Jahren Kultstatus. »Speed Racer« fällt nicht nur durch bemerkenswert flache Stories, sondern durch die grausige Nachvertonung auf. Die englischen Dialoge flutschen den gemalten Akteuren garantiert unsynchron über die Lippen – unfreiwillige Komik, die den deutschen TV-Konsumenten kalt läßt. Man ist von seinen hiesigen Privatsendern ja einiges gewohnt, aber vor der Ausstrahlung der US-Version des japanischen Speed Racers schreckte bislang selbst RTL 2 zurück.

Siegesprämien investiert der kluge Rennfahrer in praktische Extras

Daß Accolades Spiel zur Serie reichlich digitalisierte Sprachhäppchen und Zwischenbilder aus den Trickepisoden verwendet, wird man hierzulande nicht so recht würdigen. Aber auch ohne den Wiedererkennungs-Bonus macht die flotte Spielidee zunächst neugierig. Es gibt insgesamt sechs verschiedene Rennstrecken, die in einer beliebigen Reihenfolge befahren werden. In den Rennen müssen Sie jeweils eine Plazierung unter den ersten Drei bekommen. Ist dieses Kunststück überall geschafft (bei Mißerfolg probiert man's einfach nochmal), erreichen Sie den nächsten Level. Grafisch ändert sich an den Strecken nichts, aber das Dutzend Computergegner fährt aggressiver. Ihr langfristiges Ziel: Qualifikation für den höchsten Level und dort Siege in allen Rennen feiern.

Bei Speed Racer sind keine braven Kavaliere der Straße unterwegs, sondern ziemlich abgedrehte Typen – die Comic-Verwandtschaft ist schwer zu übersehen. Die abenteuerlichen Gefährte halten so manchen Rempler aus, bevor sie endgültig den Geist aufgeben. Serienmäßig besitzt Ihr Flitzer zwei Extras: den Turboschalter für Extra-Beschleunigung und eine Hüpffunktion, um kurzerhand lästige Hindernisse zu überspringen. Für gute Rennplazierungen und das Erledigen von Sonderaufgaben (z.B. im nächsten Rennen einen bestimmten Gegner



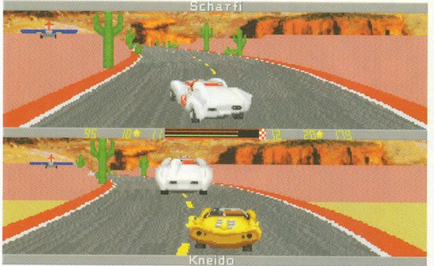
Rempeln hier, ein Feuerchen da – Warndreiecke helfen bei diesen rauhen Sitten auch nicht mehr

HEINRICH LENHARDT

Auf den berüchtigten »2-Minuten-Eindruck« bei einem neuen Spiel soll man sich niemals verlassen. Speed Racer mutet zunächst wie ein komplett unspielbares Desaster-Gerase an. Die Straßen sind zu eng, die Fahrzeuge zu groß und das Rennen eine permanente Crash-Orgie. Freundet man sich aber mit der Rumpelsteuerung an und setzt die TÜV-inkompatiblen Extras ein, kommt doch so etwas wie Freude auf. Die verschiedenen Zusatzwaffen sind ebenso geschickte Motivationsheber wie Zwei-Spieler-Modus und Level-Struktur – hat man knapp die Plazierung für den Aufstieg die nächste Runde verpaßt, will man's halt gleich nochmal probieren.

Bei allen spielerischen Mängeln: Hetzt man kurz vor dem Ziel mit Turbo-Boost und Raketensalven hinter einem Konkurrenten her, um doch noch einen Platz auf dem Siegertreppchen zu erringen, kann man sich über Mangel an Aufregung nicht beklagen. Die Grafik ist recht klobig, aber farbenfroh und beschert auf ausgewachsenen 486ern einen ordentlichen 3D-Effekt.

Der Rennablauf mutet wie die Führerscheinprüfung von Mad Max an – wenn Ihnen dieser Aspekt zusagt und Sie einen Sinn für Comic-Action haben, wird Speed Racer Ihnen ein paar vergnügliche Stunden bescheren.



Besonders befriedigend sind Stoßstangen-Annäherungen beim Duell mit einem zweiten Spieler



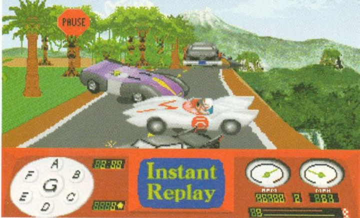
IM WETTBEWERB

Sie langweilen sich bei niveauvollen Fahrsimulationen wie Formula One Grand Prix zu Tode? Sie können auf lupenreine Polygon-Grafik verzichten, sofern es auf der Piste ordentlich scheppert und knallt? Dann ist Speed Racer genau das Richtige für Sie. Als Kompromiß zwischen Fun-Faktor und vernünftigem Fahrgefühl sollte man Car & Driver nicht unterschätzen; Lotus und Nigel Mansell fallen in die Kategorie »Simpel-Rennspiele«. Nigel = bieder; Lotus immerhin mit Streckeneditor.

Formula One Grand Prix	84
Car & Driver	83
Lotus	70
SPEED RACER	**64**
Nigel Mansell	62

von der Fahrbahn schubsen) , winken Prämien, die in neue Ausrüstung investiert werden. Insgesamt können vier verschiedene Extras während eines Rennens eingesetzt werden: Von verbesserten Turbo- und Sprungversionen bis hin zu Bordkanonen, Seitenrammen oder Minen, um die Mitfahrer unsanft aufzuhalten. In jedem Level ändert sich die Auswahl: Das Angebot umfaßt dann auch bessere Reifen (kugelsicher), Frontscheiben-Allesschneider (Weg mit dem Baum!) oder »Frogger« (freie Fahrt unter Wasser). Die kleinen Helfershelfer lassen sich auch wieder ausbauen; der entsprechende Wert wird Ihrem Bonuskonto gutgeschrieben.

Die Bedienung ist etwas lästig, denn nur Turbo und Sprung lassen sich per Joystick-Feuerknopf aktivieren. Für die beiden anderen Extras müssen Sie in der Hitze des Gefechts zielsicher die Tastatur bedienen.



Sehen Sie sich die haarsträubenden letzten paar Sekunden noch einmal an. Das »Instant Replay« bietet aber weder verschiedene Kameraperspektiven noch eine Speicher-Funktion.

Der Spielverlauf ist herzerfrischend unrealistisch: Das eigene Gefährt steuert sich wie eine Seifenkiste, schlingert und rumpelt haarsträubend durch die Kurven. Die engen Pisten sind oft mit ganzen Autopulks verstopft; neben fahrerischem Können sind hier etwas Glück und hemmungsloser Einsatz der Extras gefragt. Das Überspringen von Fahrzeugen und Hindernissen ist ein wichtiges Element, das Speed Racer fast schon zu einer Mischung aus Rennspiel und Jump-and-Run macht. Die Höhe der Lupfer läßt sich durch sachtes Feuerknopfdrücken dosieren; landet man genau auf dem Dach eines Kollegen, wird man erneut nach oben geschleudert. Unsanfte Landungen jenseits der Piste bringen einen herben Zeitverlust mit sich.

Unfair, aber wirksam: Mit Raketenbeschuß halten Sie Ihren Vordermann nachhaltig auf



Augen zu und durch: Tollkühne Sprünge machen den Meister.

Speed Racer bietet auch einen Zwei-Spieler-Modus, der ähnlich gestaltet wurde wie bei Gremlins »Lotus«-Programm. Der Bildschirm wird in zwei Hälften unterteilt, in denen jeweils ein Spieler die Piste aus seiner Perspektive sieht. Die Computerautos sind auch hier unterwegs, aber der Hauptreiz besteht natürlich darin, den menschlichen Mitspieler von der Piste zu rumsen. Technisch versierte PC-Besitzer ohne Furcht vor wuchernden Fernmelderechnungen können zudem per Modem gegen einen Mitspieler antreten. **(hl)**



SPEED RACER

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Rennspiel
Hersteller	Accolade
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; mittelschwer
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 8 MByte

Besonderheiten: Automatisches Speichern des Zwischenstands. Zwei-Spieler-Modus sowohl simultan an einem PC als auch per Modem-Verbindung.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Joystick und VGA.

64



Prügelei bei Sonnenuntergang: Street Fighter II erzeugt Spielhallen-Romantik auf dem PC



Mutant Blanka mit den langen Armen: kein einfacher Gegner

STREET FIGHTER II

Wenn zwei sich prügeln, freut sich der High-Score. Das Spielhallen-Phänomen »Street Fighter II« sucht jetzt auch PCs heim.

Wer in den USA vor gut zwei Jahren in eine Spielhalle ging, sah die Kindermassen grundsätzlich um einen Automaten herumstehen: Das Prügelspiel »Street Fighter II« brach alle Einnahmerekorde und wurde kurz darauf als Super-Nintendo-Version für zu Hause nicht nur ein Verkaufsschlager, sondern regelrecht ein Jugendkultur-Phänomen.

Jetzt können auch auf dem PC so schillernde Charaktere wie »Ryu«, »E. Honda« und »Blanka« gegeneinander antreten. Die Regeln sind einfach: Zwei Typen prügeln sich, bis einer KO liegenbleibt. Wer zwei von drei Runden gewonnen hat, darf den nächsten Schläger verkloppen, ansonsten heißt es »Game Over«. Acht verschiedene Kämpfer stehen zur Wahl. Da gibt es beispielsweise den jungen Hitzkopf Ryu oder das mutierte Elektro-Monster Blanka. Auch die holde Weiblichkeit prügelt in Form von Chun Li mit und ethnische Kung-Fu-Minderheiten sind durch den Franzosen Guile vertreten.

Jeder der Kämpfer hat eine Reihe von Spezial-Schlägen, die nur durch vom Spieler zu entdeckende, komplizierte Joystick-Bewegungen auszuführen sind. Über diese »Special Moves« und die statistischen Werte der einzelnen Schläge (Wieviel Energie kosten sie den Gegner, wieviele Zehntelsekunden dauern sie, etc.) gibt es in den USA inzwischen ganze Bücher. Im Ein-Spieler-Modus kämpft man erst gegen die sieben anderen Charaktere, die man nicht ausgewählt hat, und muß dann gegen vier weitere Super-Fighter antreten. Zwischendurch sammeln Sie in Bonus-Runden Punkte, indem Sie Luxuskarossen zusammenhauen und wehrlose Ölfässer zerdeppern.

Die Bonusrunde macht am meisten Spaß: Prügeln Sie ein Luxus-Auto zusammen

Die PC-Version bietet auch den Duell-Modus des Automaten, bei dem sich zwei menschliche Gegner gegenseitig mit dem Joystick verprügeln. Wer nur die Tastatursteuerung benutzt, muß aber auf dieses Feature verzichten. Wenn die beiden Kämpfer andauernd nach oben aus dem Bild hüpfen, müssen Sie das Rauf/Runter-Scrolling beim Start des Programms mit einem Parameter speziell einschalten, was in der knappen Anleitung nicht erklärt wird. **(bs)**



BORIS SCHNEIDER

Wetten, daß dieses Programm in Deutschland floppen wird? Welcher erwachsene PC-Besitzer kauft schon eine zwar für Kinder konzipierte, aber trotzdem übermäßig brutale Comic-Prügelorgie? Noch dazu, wenn sie solche Macken hat, wie dieses Programm: Der Soundblaster-Support findet nur auf dem Papier statt (wir konnten dem Programm keine Digi-Effekte entlocken) und es gibt nur zwei Melodien, die sich ständig abwechseln.

Der Schwierigkeitsgrad ist in der Standard-Einstellung derart simpel, daß selbst ich, der am Automaten keinen Pfifferling gewinnen kann, im ersten Durchlauf bis zum letzten Gegner kam. Und das auch noch bei Tastatur-Steuerung, die besonders krampfig ist. Damit nicht genug: Außerdem dreht die Prügelalternative »Body Blows« (Test PC Player 11/93) dem Street Fighter eine lange Nase: Die offizielle Spielhallen-Umsetzung ruckelt mehr, ist schlechter zu steuern und macht alles in allem weniger Spaß als das Konkurrenzspiel von Team 17.



STREET FIGHTER II

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ■ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ❑ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Prügelspiel
Hersteller	U.S. Gold
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; sehr wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 580 MByte + 1 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 5 MByte

Besonderheiten: Automaten-Umsetzung mit Zwei-Spieler-Modus.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, VGA und Digital-Joystick (bzw. Gravis Game Pad)

39

Mit etwas Glück und Übung räumen Sie souverän die schönsten Boni ab

SILVER BALL

Man soll die Flipper feiern, wie sie fallen: Silver Ball macht den etablierten Pinball Dreams das Leben schwer.

Liebhaber von Flipper-Simulationen waren jahrelang einsame, verbitterte Menschen. Das liebliche »Wocka!« einer an den Bumper geschlenzten Flipperkugel vermochte sich dem heimischen PC kaum zu entlocken. Da entstaubte man schon mal seinen alten C 64, um mit feuchten Augen eine Runde »David's Midnight Magic« zu spielen. In den letzten paar Monaten hat sich diese Situation freilich gründlich geändert. Sierra lieferte gleich einen ganzen Flipper-Sechserpack für Windows ab: »Take-a-Break Pinball« entzückte mit witzigen Ideen, aber vermurkstem Kugellauf. Die englische Firma 21st Century konterte mit dem DOS-Programm »Pinball Dreams«. Vier Flippertische mit tadellos dahinflutschender Kugel sorgten für ein beherztes Spielgefühl, doch jetzt soll es diesem Titel an den Kragen gehen. »Silver Ball« nennt sich der jüngste Flipper-Vierer aus den Vereinigten Staaten.

Thematisch decken die vier Varianten ein breites Spektrum ab: »Fantasy« schmeißt mit Rollenspiel-Fachbegriffen um sich, »Blood« offeriert ein wenig dezenten Grusel, bei »Snooker Champ« wird der Flipper zum Billardtisch und die »Odyssee« aus der griechischen Sagenwelt entpuppt sich als Einsteiger-freundliches Layout mit besonders leicht zugänglichen Bonusecken. Gespielt wird zünftig mit der Tastatur: Je eine Shift-Taste dient zum Klappern mit dem linken und rechten Flipper; per Leertaste schießt man die Kugel ab und kann während des Spiels dezent am Tisch rütteln – »Tilt«-Gefahr inklusive.

Ähnlich wie bei Pinball Dreams ist der Flipper höher als der sichtbare Bildausschnitt. Je nachdem, wo sich der Silberball aufhält, wird deshalb automatisch in



HEINRICH LENHARDT

Bei Flippern mäkele ich ja gerne an der Tatsache herum, daß der Spielablauf größtenteils Glückssache ist. Silver Ball kann diesen Umstand naturgemäß nicht ganz abstreifen, gehört aber zu den beeinflußbarsten Vertretern dieses Genres. Damit meine ich nicht das Rütteln auf gut Glück, das allzu rasch eine Kugel hinwegtilten läßt. Das Layout der einzelnen Tische ist so fair und die Kugelberechnung gut genug, daß man mit ein wenig Geschick die einzelnen Bonusfelder zielsicher anflippern kann. Besonders befriedigend: Die »Odyssee«, wo sich Ballfallen und Millionen-Punkte-Gutschriften relativ leicht anvisieren lassen.

Bei Grafik und Einfallsreichtum haben die Programmierer sich schwer ins Zeug gelegt ohne dabei das realistische Flipper-Feeling zu vernachlässigen. Dazu gibt's die obligatorischen digitalisierten Dschakka-Dschakka-Soundeffekte und Wischiwaschi-Musik, die sich per Menü ausschalten läßt. Wer Pinball Dreams mag, wird Silver Ball lieben: Der neue Flipper-Konkurrent aus den Staaten überzeugt durch die bessere Grafik und originellere Flipper-Layouts.





Mit Ballanzahl und Absprungwinkel läßt sich der Schwierigkeitsgrad ändern



IM WETTBEWERB

SILVER BALL	**70**
Pinball Dreams	69
Take-a-Break Pinball	61
Eight Ball Deluxe	46

Pinball Dreams wurde knapp geschlagen. Bei ähnlichem Spielgefühl und kompatibler Ausstattung bringt Silver Ball bei Grafik und Originalität einige Pluspunkte mehr aufs Konto.
Die Mittelmaß-Mitbewerber haben spielerische Defizite: Das reinrassige Windows-Programm Take-a-Break ist zu lahm, Eight Ball Deluxe wird mit einem einzigen Flippertisch schnell langweilig. Das Flipper-Genre ist auf dem PC aber durchaus noch steigerungsfähig. Liebe Programmierer, schaut Euch doch mal zur Inspiration einen Videospiel-Flipper wie Devil Crush auf dem Mega Drive an.



Von links nach rechts alle vier Flipper-Varianten im Überblick: Fantasy, Blood, Snooker Champ und Odyssee

die entsprechende Richtung gescrollt. Im Optionsmenü wählen Sie die Anzahl der Kugeln pro Spiel (3 oder 5) und den Abprallwinkel (normal oder besonders biestig). Die besten drei Punktzahlen pro Flipper werden gespeichert. **(hl)**



SILVER BALL

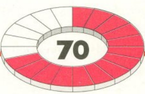
- ❏ PC/XT
- ❏ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ■ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ❏ Maus
- ■ 386/486
- ❏ Super VGA
- ❏ General Midi
- ❏ Joystick

Spiele-Typ	Flipper
Hersteller	Team 17/Epic Megagames
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; sehr wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 544 KByte
Festplattenplatz: ca. 2 MByte

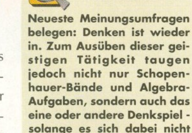
Besonderheiten: Vier verschiedene Flippertische. High-Scores werden gespeichert.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 1 MByte RAM und VGA.



COGITO





THOMAS WERNER

Neueste Meinungsumfragen belegen: Denken ist wieder in. Zum Ausüben dieser geistigen Tätigkeit taugen jedoch nicht nur Schopenhauer-Bände und Algebra-Aufgaben, sondern auch das eine oder andere Denkspiel - solange es sich dabei nicht um Cogito handelt.
Die in höheren Leveln zu lösenden Aufgaben haben nicht mehr viel mit dem Denken zu tun – wenn die Zuordnung der Bedienelemente zu den Reihen und Spalten komplett und mehrmals vertauscht wird, gezielte Verschiebereien nur noch mit einem Knoten im Hirn bewältigt werden können, dann bleibt der Spielspaß auf der Strecke. Solche Puzzles sind keine Herausforderung mehr, sodern eine Zumutung.

Der Kampf gegen das Chaos tobt: Sie müssen vom Computer durcheinandergewuselte Muster rekonstruieren. Das korrekte Aussehen des 9 mal 9 Felder umfassenden Puzzles wird dabei in der rechten unteren Ecke angezeigt. Um die Spielfläche wieder nachzubauen, können nur jeweils komplette Zeilen oder Spalten verschoben werden; dazu ist der Rand mit 36 Bedienelementen ausgestattet.

Klicken Sie beispielsweise einen Knopf in der rechten Reihe an, verschiebt sich die entsprechende Zeile um ein Feld nach links. In höheren Leveln wird nicht nur das zu erreichende Muster komplexer, sondern die Reaktion auf Verschiebeaktionen erfolgt spiegelverkehrt, oder eine Spalte wird durch den Knopfdruck gleich um mehrere Felder verschoben. Hat man eines der 120 Puzzles gelöst, erhält man das Codewort für den jeweiligen Level. **(tw)**

Auf dem Spielfeld (links) muß das rechts unten angezeigte Muster erschoben werden

COGITO (für Windows)

- ❏ PC/XT
- ❏ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ❏ Tastatur
- ■ 286
- ■ VGA
- ❏ Roland
- ❏ Maus
- ■ 386/486
- ❏ Super VGA
- ❏ General Midi
- ❏ Joystick

Spiele-Typ	Denkspiel
Hersteller	Kalisto
Ca.-Preis	DM 80,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten: Windows 3.1 erforderlich.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit Windows, 4 MByte RAM, VGA und Maus.

29

MASTER OF ORION

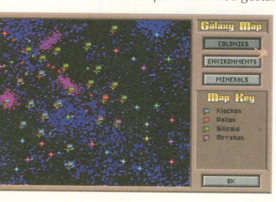


Neu gebaute Raumschiffe oder Truppen können automatisch zu einem anderen Planeten weitergeleitet werden

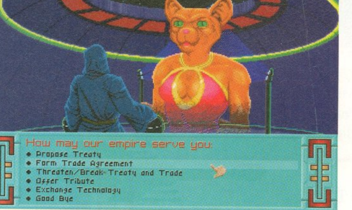
Weltraum-Eroberung mit diplomatischer Note: Wer die Beziehungen zu den Alien-Nachbarn pflegt, kann zum galaktischen Regenten gewählt werden.

Microprose greift nach den Sternen: In diesem Monat werden gleich zwei Strategiespiele mit Science-fiction-Rahmen veröffentlicht. Während »Starlord« beim englischen Programmierteam um Mike Singleton entstand, ist der hausinterne Rivale »Master of Orion« eine Produktion der amerikanischen Kollegen – und weitaus unterhaltsamer als der europäische Beitrag.

Bei jedem neuen Spielstart wird das Universum von Master of Orion per Zufall neu gestaltet. Verteilung und Ausstattung der einzelnen Planeten sind nie gleich. Außerdem haben Sie die Wahl zwischen vier verschiedenen Größen – vom kompakten 24-Welten-Sternhaufen bis hin zur Kleingalaxis mit 108 Sonnen. Je größer das Szenario, desto länger können Sie Ihr Imperium ausbauen, ohne auf eine andere Rasse zu treffen. Zehn Sternenvölker sind im Orion beheimatet, wovon jedes bestimmte Talente und Vorzüge hat. Wählen Sie z.B. die Klackons, können Sie sich an besonders effektiven Fabriken erfreuen. Bei den Mrrshan treffen die Piloten in Raumschlachten extrem gut, während die Silicoids auch auf den unwirtlichsten Planeten siedeln können. Menschen gibt's natürlich auch, die »Humans« gelten (ausgerechnet) als hervorragende Diplomaten und Händler. Nach der Wahl von Spielfeld-Größe, dem Schwierigkeitsgrad (in vier Stufen), der Anzahl der Völker (bis zu sechs) und natürlich der eigenen Rasse tippen Sie noch Ihren Spielnamen ein und schon beginnt das galaktische Kräftemessen.



Die Sternenkarte verrät auf einen Blick, wem welche Planeten gehören



Audienz bei einem anderen Sternenvolk – wollen Sie lieber Technologien austauschen oder einen Handelsvertrag unterzeichnen?

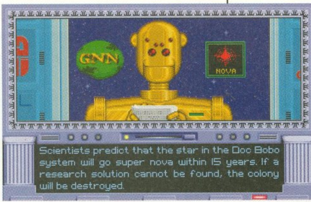
Aller Anfang ist schwer: Anfangs verfügen Sie nur über einen Heimatplaneten, ein paar mickrige Scout-Raumschiffe und ziemlich müde Technologie. Wie schnell man Schiffe bauen, neue Welten besiedeln oder Erfindungen vollenden kann, hängt von der Ressourcen-Verteilung ab. Bei fünf Bereichen ändern Sie durch Bewegen der Balkenanzeige die Höhe der Zuwendungen; erntet ein bestimmter Bereich mehr Prozente vom Einkommenskuchen, sind schnellere Entwicklungen

Sonnensysteme
Raumschiffverbände
Gewählter Planet
Bevölkerung (in Mio)
Verteidigungs-basen
Fabriken
Verteilung der Ressourcen auf die Bereiche Schiffbau, Verteidigung, Produktion, Umwelt & Forschung
Schiffstyp, der gerade gebaut wird
Laden/ Speichern
Neues Schiff
Schiffs-Übersicht
Raumkarte
Diplomatie
Planeten-Übersicht
Forschungs-Fortschritte
Runde beenden

An die Anzeigen und Menüs hat man sich relativ schnell gewöhnt

die Folge. Im einzelnen gibt es die Kategorien Raumschiffbau (erweitert die Flotte), Verteidigungssysteme (schützt den Planeten), Industrie (powert die Wirtschaft), Ökologie (ohne geschützte Umwelt schwindet die Bevölkerung dahin) und Technologie (neue Erfindungen).

Am Anfang ist dafür zu sorgen, daß Schiffsbau und Technologie nicht zu kurz kommen. Außerdem sollten Sie schleunigst Ihr Imperium erweitern, bevor die computergesteuerten Gegner Ihnen die schönsten Welten vor der Nase wegschnappen. Schicken Sie Ihre beiden Scout-Aufklärer zu nahe gelegenen Sonnen. Da wir zu Beginn noch keine sonderlich aufregende Triebwerkstechnolgie haben, können nur Systeme angeflogen werden, die nicht allzuweit vom Heimatplaneten entfernt sind. Die Scout-Schiffe brauchen ein paar Runden, um ihre Ziele zu erreichen. Jetzt können Sie auf den Menüpunkt »Next Turn« klicken, denn viel mehr Sinnvolles läßt sich im Moment nicht anstellen. Das Programm berechnet am Ende jeder Runde die Auswirkungen Ihrer Entscheidungen; außerdem sind die (noch unsichtbaren) weiteren Völker in anderen Winkeln des Spielgebiets aktiv. Sobald eines Ihrer Schiffe eine andere Sonne erreicht hat, werden Sie über die Qualität des dort vorhandenen Planeten informiert. Ist eine bewohnbare Welt dabei, schicken Sie ein Kolonistenschiff in diese Richtung. Sobald es den neuen Planeten erreicht hat, gründen Ihre Leute dort eine neue Siedlung – die Welt bekommt noch einen netten Namen verpaßt und gehört ab sofort Ihrem Imperium.



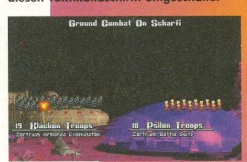
Zufällige Ereignisse sorgen für gehobenes Kopfzerbrechen: Mitunter bereitet eine Supernova Pein oder ein Virus legt die Computersysteme lahm.

Für jeden Planeten können Sie separat die Produktions-Prioritäten einstellen. Bestimmte Welten werden per Zufall mit Vorzügen oder Nachteilen versehen: Kolonien mit dem Zusatz »Ultra rich« sorgen z.B. für eine Verdreifachung der Produktion; »Hostile« bezeichnet einen Planeten, auf dem das Bevölkerungswachstum durch die rauhe Umgebung halbiert wird.

Beim Bau neuer Raumschiffe dürfen Sie für jede Kolonie getrennt bestimmen, welcher Schiffstyp gefertigt wird. Je größer und aufwendiger ein Exemplar, desto teurer und langwieriger die Herstellung. Außerdem sollten Sie von Zeit zu Zeit neue Modelle erfinden, um die schönen Technologien einzusetzen, die Ihre Wissenschaftler inzwischen erfunden haben. Die Auswahl an Schiffsextras ist vielfältiger als eine Pizza mit »allem drauf«: Panzerung und Triebwerk, Schiffscomputer und Raketenabwehrsystem – dazu kommen drei Slots für verschiedene Waffentypen plus drei Freiplätze für »Special Devices«. Unter diese Kategorie fallen z.B. das Kolonistenmodul, das zur Besiedlung neuer Welten notwendig ist



Treffen Raumschiffe verschiedener Völker in einem System aufeinander, wird auf diesen Taktikbildschirm umgeschaltet



Wenn fremde Truppen auf einem Ihrer Planeten landen, zahlt es sich aus, wenn man vorher in die Erforschung neuer Kampfanzüge investiert hat

HEINRICH LENHARDT

Hat da jemand »Civilization im Weltraum« gemurmelt? Obwohl das Programmierteam von Masters of Orion mit diesem Strategie-Klassiker aus dem Microprose-Stall nichts zu tun hat, sind einige Verwandtschaften schwer zu übersehen. Per Zufall generiertes Spielfeld, einstellbare Zahl von Gegnern, Expansion und Eroberung, Forderung von Wissenschaft und Technik; außerdem geht's der Bevölkerung bei zuviel Umweltverschmutzung mies.

Master of Orion wirkt anfangs etwas nüchtern – SF-Taktikspiele der Marke »schwer zugänglich« gibt es eigentlich schon zur Genüge. Doch je länger man sich mit diesem Programm beschäftigt, desto mehr wächst die Faszination. Auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad zu gewinnen ist nicht allzu schwer, aber durch einstellbare Faktoren wie Level, Spielfeldgröße und der Wahl der eigenen Rasse ist das Potential an individuell dosierten Herausforderungen gigantisch. Hat man die Bedienungs-Essentials erst einmal gemeistert, lauert gnadenlos der »Versink«-Effekt: Irritiert registriert man beim Blick auf die Uhr, daß ein kurzes Spielchen wieder mal zur Drei-Stunden-Session ausartete.

Völlig ungeschoren entkommen auch die Meister des Orion nicht aus unserem Testlabor. Einen Multi-Spieler-Modus sucht man vergeblich; Netzwerk-Unterstützung wie bei »Spaceward Ho« wäre ein netter Bonus gewesen. Bei größeren Szenarien wird's mitunter unübersichtlich. Leider kann man die Weltraumkarte nicht in mehreren Stufen zoomen; eine höhere Grafikauflösung hätte dem Spiel auch gut getan.

Alles in allem hat Master of Orion genug Stärken, um auch langfristig Spaß zu machen. Eine gelungene Mischung aus gehaltvollem Regelwerk und relativ leichter Bedienung plus manierlicher Grafik: ausgefeilte Space Opera mit saftigem Motivationspolster.



Konstruieren Sie zusätzliche Schiffsmodelle, um die neu entwickelten Technologien einzusetzen

oder ein Reparaturgerät, das im Weltraumkampf einen Teil der Schäden selbständig wieder ausbügelt. Entwickeln Sie Spezialschiffe für bestimmte Aufgaben wie Kolonisieren, Angreifen oder Verteidigen. Ein Allround-Monsterschiff läßt sich zwar auch designen, aber es dauert eine halbe Ewigkeit und jede Menge Kleingeld, um ein solches Monstrum der S-Klasse zu produzieren.

Kontakte mit anderen Völkern können durchaus friedlich und fruchtbar verlaufen. Eine Audienz beim Anführer eines anderen Sternenvolks kann zum Technologie-Austausch oder dem Abschließen eines Handelsabkommens genutzt werden. Bei fortgeschrittener Zuneigung sind sogar ein Nicht-Angriffs-Pakt oder eine ausgewachsene Allianz zu holen. Selbst wenn Sie ein waffenstarrender Space-Rambo mit überlegender Technologie sind, haben Sie bei feindseligen Beziehungen zu allen anderen Völkern kaum eine Siegeschance. Der »Master of Orion« wird in einer Wahl bestimmt, bei der alle Rassen je nach Ihrer Bevölkerungssumme eine bestimmte Anzahl von Stimmen haben. Natürlich können Sie Ihre Stimmen für sich selber einsetzen, aber wenn alle anderen Rassen Sie für einen wenig vertrauenerweckenden Buhmann halten, gibt es schnell eine Zwei-Drittel-Mehrheit für den Erzkonkurrenten.

Mit einigen Gesellen wie z.B. den liebenswürdigen Silicoids läßt es sich beim besten Willen nicht immer in Frieden leben. Treffen Raumschiffe zweier Rassen in einem Sonnensystem aufeinander, wird automatisch auf den Kampfbildschirm umgeschaltet. Sie können Ihr taktisches Talent walten lassen und Ihre Schiffe Zug für Zug selber steuern. Bequemer geht's per »Auto«-Modus: Der Computer übernimmt alle Züge; der Ausgang eines Gefechts hängt von der Größe einer Flotte und ihrer Ausstattung ab.

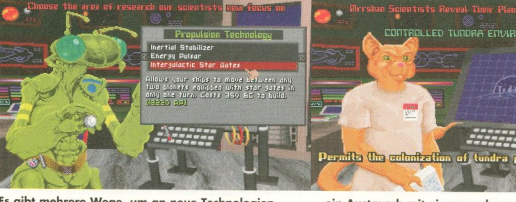
Um den bösen Nachbarn besonders nachhaltig zu ärgern, läßt man durch Spione einige seiner Fabriken in die Luft sprengen oder zettelt eine Revolution an. Oder Sie legen erst die Verteidigungsanlagen einer feind-lichen Kolonie lahm, auf die Sie schon immer ein Auge geworfen hatten. Nachdem man vom Welt-

THOMAS WERNER

Die »Master of Orion« zugrundeliegende Spielidee ist so altbacken, daß man sie quasi als Zwieback der Software-Indurstrie bezeichnen kann. Doch wie auch schon beim Zwieback der Trend zum Schoko- und Kokos-Überzug geht (und sich dadurch ganz überraschende Geschmacksdimensionen eröffnen), wurde auch dieses Spiel mit gefälliger Grafik und netten Optionen derart aufgewertet, daß man über die betagte Grundidee gerne hinwegsieht.

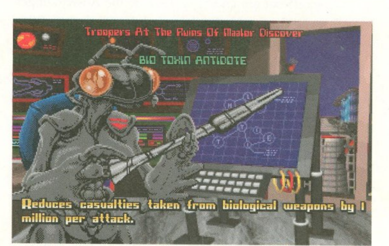
Es macht einfach Spaß, mit den Botschaftern der einzelnen Sternenreiche zu verhandeln. Die deutlich spürbaren Unterschiede der einzelnen Rassen erfordern eine jeweils abgestimmte Strategie: Spätestens wenn die ameisenartigen Klackons – Ihres lästigen aggressiven Verhaltens überdrüssig – den Gesandten abziehen, im Vorübergehen ein paar Kolonien schleifen und für Friedensverhandlungen nicht mehr zu sprechen sind, wird man beim nächsten Mal die eigene Taktik ein wenig überdenken.

Die Möglichkeit, sowohl mit militärischen als auch diplomatischen Mitteln vorzugehen, in Kombination mit den unterschiedlichen Ausgangssituationen und Rassen, sorgen für anhaltende Motivation. Auf meinem Wunschzettel stände nur noch die fehlende Bestenliste, in der man seine eigenen Erfolge verewigen kann.



Es gibt mehrere Wege, um an neue Technologien zu kommen: selber erfinden kann ja jeder...

... ein Austausch mit einem anderen Sternenvolk kann sich lohnen...



...und so manches Schnäppchen fällt einem beim Erobern fremder Planeten in den Schoß.



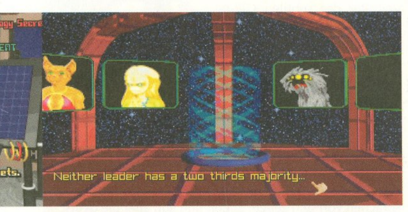
Wählen Sie Ihre Rasse mit Bedacht; jede Spezies verschafft im Spielverlauf andere Vor- und Nachteile



IM WETTBEWERB

Die anderen Weltraum-Strategiespiele werden blaß: Master of Orion macht selbst Spaceward Ho naß. Immerhin bleibt dieses Programm von New World Computing dank des Netzwerk-Modus für Multispieler-Sessions unentbehrlich. Die Faszination des Vorbilds Civilization erreicht Master of Orion nicht ganz, setzt aber auch hochkarätigen Konkurrenten wie der trockenen Eroberungsorgie Empire Deluxe hart zu.

Spiel	Wertung
Civilization	90
Empire Deluxe	70
MASTER OF ORION	**78**
Spaceword Ho	70



Um das Spiel zu gewinnen, müssen Sie von den Delegationen aller Völker mit Zwei-Drittel-Mehrheit gewählt werden.

raum aus die Anzahl der Verteidiger dezimiert hat, schickt man von einem Planeten des eigenen Imperiums Bodentruppen rüber, die automatisch mit den besten Schutzanzügen und Handfeuerwaffen ausgerüstet sind, die ihre Wissenschaftler bis dato entwickelt haben. Werden die Bodentruppen des Gegners besiegt, gehört der Planet inklusive aller bereits gebauter Fabrikanlagen Ihnen.

Master of Orion wurde von Microprose nur in den USA veröffentlicht; eine Europa-Veröffentlichung ist aus nebulösen Gründen nicht vorgesehen. Das Programm ist deshalb nur als US-Import mit englischer Anleitung erhältlich. **(hl)**



MASTER OF ORION

- ❏ PC/XT
- ❏ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ❏ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❏ Super VGA
- ❏ General Midi
- ❏ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Microprose
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Nervige Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel und recht anspruchsvoll
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 575 KByte + 700 KByte EMS
Festplattenplatz: ca. 12 MByte

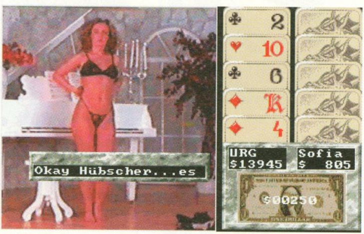
Besonderheiten: Spielfeldgröße und Schwierigkeit einstellbar.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

78



COVER GIRL



Nicht schön, nicht spielstark, aber dafür lispelt die Sprecherin so herzergreifend

Die Strip-Poker-Gespielinnen lernen dank CD-Sound sprechen – zärtliches Bit-Geflüster oder digitaler Schwachsinn?

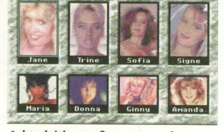




Als die Bilder laufen lernten: Die betont laienhaften Digi-Strips haben durch ihre unscharfe Schwarzweiß-Darstellung eine meditativ-einlullende Wirkung

Beim Blätterwald-Rauschen über »Multimedia« läßt die »ernsthafte« Computerpresse Statements vom Lager, bei denen sich der erfahrene Spieler genervt die Hirnhaut reibt. Der Einsatz von Sound und bewegten Bildern wird da als neuester Trend gepriesen, doch nach diesen Kriterien ist jedes noch so angegraute Spiel automatisch ein Multimedia-Programm. Es soll sogar Kollegen geben, welche die »besten Multimedia-Spiele« kürten – das wäre nur noch zu übertreffen von einer Vorstellung der »besten Auto-PKWs«.

Der nach Spielen dürstende CD-ROM-Anwender hat schon konkretere Vorstellungen davon, was er sich von diesem Medium erwartet. Sound alleine bietet jedes gemeine Diskettenspiel; erlesene Digitalklänge und Sprache direkt von der CD sollen es schon sein. Außerdem läßt sich der silbrige Speicherprotz vortrefflich nutzen, um massig digitalisierte Video-Sequenzen draufzuschaufeln.



Acht gleichermaßen verwaschene Poker-Gegnerinnen stehen zur Wahl

Wie schön, daß nun auch ein Vertreter des subtilen Genres der Strip-Poker-Programme mit solchen Vorzügen lockt. »Cover Girl« bietet das altbekannte Entblättern digitalisierter Damen – doch jetzt sprechen sie auch noch!

Stolz brüstet sich der Hersteller damit, daß die Damen ihre Weisheiten in verschiedenen Sprachen von sich geben. Schön und gut, aber die deutsche Einheitsstimme nuschelt mit einer Lustlosigkeit vor sich hin, die jeden Strip-Fanatiker ernüchtert. Dabei wäre etwas akustische Stimulanz bitter nötig gewesen, denn die Darstellung der Gegnerinnen in diversen Entkleidungsstadien ist technisch verheerend schlecht.

Immerhin wird bei vier der acht Rivalinnen mit Video-Animationen gelockt. Langatmig stript die digitalisierte Dame vor sich hin; die Qualität der unscharfen Schwarzweiß-Videos erinnert an die Kindertage der Stummfilmzeit. Das spielerische Niveau paßt sich an: Bedienung und Computer-Spielstärke sind äußerst flau. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Die Grafik ist dermaßen verwaschen, daß man um die Gesundheit seiner Monitor-Bildröhre bangt. Die Ursache für die deprimierende Darstellung sind aber eine beim Digitalisieren unscharf eingestellte Kamera und ein lässiger Grafiker (»VGA gut ausnutzen? Igitt, das artet ja in Arbeit aus...«). Das Resultat ist in seiner wabernden Grausigkeit kaum dazu geeignet, selbst dem anspruchslosesten Voyeur auch nur eine mitleidige Wallung zu entlocken.

Spielerisch ist Cover Girl genauso belämmert wie alle anderen Strip-Poker-Programme; daß die Technik bei einer CD-ROM-Version so verheerend ist, muß man fast schon als Kunststück bezeichnen. Das Gurren der digitalisierten Damen ist ein Festival der unfreiwilligen Komik.

Die ewig gleich Stimme leiert Prosa vom Schlage eines »OK Hübscher, es geht los« herunter. Prädikat besonders peinvoll: Das permanente Nuscheln der Dame und die Aussprache von »Dessous« als »Dessaus«. Diese CD saust auch prompt aus meinem Laufwerk – Ultrabrutal-Schrott hart an der Grenze zur seelischen Grausamkeit.



COVER GIRL (CD-ROM)

- ❏ PC/XT
- ❏ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ■ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ❏ Maus
- ■ 386/486
- ❏ Super VGA
- ❏ General Midi
- ❏ Joystick

Spiele-Typ	Strip Poker
Hersteller	On-Line Entertainment
Ca.-Preis	DM 80,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Deutsch (auch Sprachausgabe); unterste Niveau-Schublade
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Ersatzlos gestrichen
Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 2 MByte
Festplattenplatz: –

Besonderheiten: Digitalisierte Schwarzweiß-Videos und deutsche Sprachausgabe – jeder Mitternachts-Porno auf RTL ist technisch weit überlegen...

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM und VGA.

6

F-15 STRIKE EAGLE III

CD ROM

Für die CD-ROM-Version der Flugsimulation »F-15 Strike Eagle III« hat sich Microprose keine wesentlichen Veränderungen einfallen lassen. Die Simulation selbst ist identisch mit der Diskettenversion; allerdings wurden einige Bonus-Tracks auf die CD gepackt. So gibt es unter anderem eine 70 MByte große Intro-Sequenz, eine Einführung in die Waffensysteme und eine Diashow mit englischer Sprachausgabe, welche die Geschichte der F-15 erzählt.

Die Simulation selbst ist relativ Action-orientiert und hat unter anderem einen witzigen Zwei-Spieler-Modus zu bieten. Hier werden zwei PCs miteinander vernetzt und die Spieler übernehmen die Rolle von Pilot und Navigator im selben Flugzeug.

(bs)



Die CD-Version von F-15 Strike Eagle bietet neben ein paar enttäuschenden Bonus-Tracks nichts Neues



BORIS SCHNEIDER

Die CD-ROM-Intro ist arg peinlich. Sie muß theoretisch auf Festplatte kopiert werden, aber wer hat schon 70 MByte frei? Also werden immer ein paar Häppchen kopiert, angeschaut, gelöscht, neue Häppchen kopiert, und so weiter. Auf dem Bildschirm sehen sie also 20 Sekunden Animation, 2 Minuten »Please Wait«, wieder 20 Sekunden Animation, wieder 2 Minuten Pause... Ansonsten hat sich nichts geändert und die Tutorials sind nur für Neu-Einsteiger interessant. Der Kauf dieser Umsetzung ist also reine Geldverschwendung, wenn man F-15 bereits in Floppy-Form besitzt. Da es bei der eigentlichen Simulation keine Unterschiede gibt, haben wir die Gesamtwertung der Disketten-Version aus PC Player 3/93 übernommen.



F-15 STRIKE EAGLE CD-ROM

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	❑ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	**Flugsmaulation**
Hersteller	**Microprose**
Ca.-Preis	**DM 170,-**
Kopierschutz	**–**
Anleitung	**Englisch; gut**
Spieltext	**Englisch; viel, aber leicht verständlich**
Bedienung	**Gut**
Anspruch	**Für Fortgeschrittene und Fortgeschrittene**
Grafik	**Befriedigend**
Sound	**Gut**

Freies RAM: min. 5 MByte für die Introsequenz.

Besonderheiten: Zwei-Spieler-Modus über Null-Modem.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit Joystick und VGA (... sowie 70 MByte Platz auf der Festplatte für den vollen Intro-Genuß.



VIDEO CUBE: SPACE



Psychedelische Farbenspiele im Weltall, Zauberwürfel und Video für Windows – eine ungewöhnliche Mischung.

Seit es »Video für Windows« gibt, fragen sich die Software-Entwickler mit wachsender Verzweiflung: »Und was fang ich damit an?«. Erste zaghafte Ausnutzungsversuche gab es im Krimi-Spiel »Sam Rupert«, aber vollen Einsatz dieser Software hat sich bisher kein Spiele-Programmierer gegönnt. Daß das bei »Video Cube« von Aris anders ist, deutet schon der Name an.

Spätestens ab Level 3 ist kaum noch zu erkennen, welcher Würfel zu welchem Bild gehören soll

Der Video Cube ist ein Würfel, der zwischen den Dimensionen schwebt. Er besteht aus vielen kleinen Segmenten, die auf jeder Seite beklebt sind. Weil ein Würfel bekanntlich sechs Seiten hat, kann man aus den kleinen Würfeln also sechs große Bilder legen. Da alle Teile schon am richtigen Platz sind, beschränkt sich das Puzzeln auf das Drehen der Würfel; auch hier gibt es eine Vereinfachung dadurch, daß die Bilder immer schon in der richtigen Orientierung gezeigt werden. Deswegen kann man mit maximal fünf Mausklicks jede der sechs Seiten nach vorne holen.

Mit 16 kleinen Würfeln fängt das Unglück an

Wenn alle Würfel eines Levels zusammengesetzt ein Bild zeigen, wird dieses zur Belohnung als Videoclip animiert; wer alle sechs Filme zusammengepuzzelt hat, darf einen Level weiter, in dem das Bild in immer kleinere Würfel zerlegt wird. Insgesamt 18 Level mit 6 Filmen, also immerhin 108 Clips, sind auf dem CD-ROM gespeichert. Dabei handelt es sich um Szenen aus dem NASA-Archiv, die mit dem Weltraum zu tun haben: Mondlandung und Space Shuttle, Planeten, Satelliten und Raketenstarts. Weitere Video-Cube-Spiele mit anderen Clips sind übrigens angekündigt.

Für schnelle Richtig-Dreher gibt es Punktzahlen und die obligatorische High-Score-Liste; außerdem darf man Spielstände speichern. Allerdings ist der Knopf zum Laden der Spielstände nicht mit »Load«, sondern mit »Play« bezeichnet, was bei vielen Spielern für Verwirrung sorgen wird. Falls Sie noch kein Video für Windows haben: Video Cube installiert dieses automatisch mit, so daß außer Windows 3.1 und einer VGA-Karte mit 256-Farben-Treiber keine weitere Software benötigt wird. Mit dieser Software können Sie sich auch alle Filme ansehen, ohne am Würfel zu drehen. **(bs)**

BORIS SCHNEIDER

Gähn! Video Cube hat keinerlei spielerischen Anspruch. Das Würfeldrehen ist so kindisch einfach, daß man nach dem dritten Level aufhört, weil nicht die geringste Herausforderung gegeben ist – sieht man mal von der grausigen Grafikauflösung ab. Die Standbilder auf den Würfeln sind nur mit viel Phantasie zu erkennen und einander zuzuordnen. Spätestens in Level 3 muß man anfangen zu raten, ob die hellgelbe, undefinierbare Fläche zu Bild 2 oder 4 gehört, und was man da eigentlich für ein Bild zusammenpuzzelt. Die animierten Videoclips sehen da besser aus, können aber auch nicht überzeugen. Richtig peinlich wird das Ganze dadurch, daß man sich das Würfeln ersparen kann, denn alle Clips lassen sich auch durch den mitinstallierten »Media Player« direkt ansehen. Die Hardware-Anforderungen sind famos: Mit den angegebenen 4 MByte machen Sie keine großen Sprünge; erst bei 8 MByte laufen die Videos halbwegs ruckfrei.

VIDEO CUBE (FÜR WINDOWS)

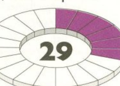
❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	❑ VGA	■ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Puzzlespiel
Hersteller	Aris Entertainment
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; ausreichend
Spieltext	Englisch; sehr wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Mangelhaft
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte (Windows 3.1)
Festplattenplatz: ca. 400 KByte

Besonderheiten: 108 Video-Clips aus NASA-Archiven. Windows 3.1 erforderlich.

Wir empfehlen:
486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und Super VGA.



WEIHNACHTEN IST VERRÜCKT GEWORDEN!

Oh nein! Wir tanzen Ihnen nicht auf der Nase herum - wir präsentieren: WINDOWS DRAW, das ultimative Mal- und Zeichenprogramm. PHOTOMAGIC, das magische Photostudio für zu Hause. MICROGRAFX WORKS, das Grafik-Multitalent. Jedem Paket PHOTOMAGIC und MICROGRAFX WORKS liegt eine soundstarke CD bei, auf der Ihnen unsere Weihnachtsmänner den Sirtaki tanzen. Jedes WINDOWS DRAW bringt Ihnen eine Diskette mit Weihnachtskarten zum Selbst-Ausdrucken. Und Sie nehmen an unserem Wahnsinns-Weihnachts-Gewinnspiel teil, wenn Sie uns den Coupon zurückschicken oder uns anrufen. Bestellen Sie jetzt! Einfach Klingeling:

0 89/8 00 02-2 00



Lassen Sie an Weihnachten die Männer tanzen:

Gewinnen Sie "Die drei Sirtaki tanzenden Weihnachtsmänner" für Ihre private Christmas-Party.

☒ Ja, ich wünsch' mir was:

- O ____ Stck. WINDOWS DRAW .... je DM 149,-
- O ____ Stck. PHOTOMAGIC ... je DM 149,-
- O ____ Stck. MICROGRAFX WORKS .... je DM 269,-
- O ____ Stck. Weihnachtsmänner-Poster .... je DM 10,- (solange Vorrat reicht!)
- O weitere Infos zu den Grafik-Produkten von Micrografx

Bitte ausfüllen:

Name/Vorname ____________________

Straße/Hausnummer ____________________

PLZ/Ort ____________________

Datum/Ort ____________________

Unterschrift ____________________

Kreuzen Sie hier einfach Ihren persönlichen Wünsche-Knüller an, und ab geht die himmlische Post an: Micrografx Info-Service, Postfach 15 42, 82171 Puchheim oder per Fax: 0 89/8 00 02-2 02. Unter allen eingehenden Coupons/Anrufen verlosen wir "Die drei Sirtaki tanzenden Weihnachtsmänner". Viel Glück! Einsendeschluß ist der 31.12.1993. Die Teilnahme am Gewinnspiel ist unabhängig von Ihrer Bestellung. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Gerbert & Mayer, München

IM ZEICHEN DER CD

45. Frankfurter Buchmesse

Heftiges Monitorflirren auf der Buchmesse: Immer mehr Verlage erkennen die Zeichen der Zeit und veröffentlichen elektronische Versionen ihrer Sachbücher auf Diskette und CD-ROM.

Der Messeturm – eines der neuen Wahrzeichen Frankfurts – am Ende eines für zahlreiche Fachbesucher und Journalisten sehr langen Tages...

Vom 6. bis 11. Oktober herrschte in Frankfurt wieder einmal der absolute Ausnahmezustand: 8.400 Verlage präsentierten 350.000 Bücher – darunter 100.000 Neuerscheinungen. In das Dickicht aus Druckwerken wollte man mit dem Schwerpunkt »Flandern und die Niederlande« ein wenig Ordnung bringen. Zweifellos stahlen diesem Messethema jedoch die elektronischen Medien die Schau. Besonders bei den Fachbuchverlagen war die Manie zu beobachten, alles auf den Silberling zu quetschen was sich darauf quetschen läßt: Vom Gefahrgut-Verzeichnis bis hin zur Protein-Datenbank kann man sich nun die unterschiedlichsten Fachgebiete per CD ins Laufwerk schieben. Doch auch die Druckerzeugnisse spiegelten einen deutlichen Trend wider: Selbst Verlage, die bislang praktisch nur durch Lyrikbändchen von sich Reden machten, geben jetzt Bücher zum Themenkreis »Multimedia« heraus.

Computerbildschirme beherrschten an vielen Ständen das Bild

Aus der Fülle der präsentierten Produkte haben wir einige interessante herausgegriffen, die wir Ihnen im Folgenden kurz vorstellen:

Philips konnte es sich nicht verkneifen, in der »Electronic Publishing«-Halle sein **CD-I-System** auf einem beachtlich großen, gut besuchten Stand zur Geltung zu bringen. Mit CD-I, sozusagen dem Telespiel der 90er Jahre, soll wieder einmal der heimische Fernsehapparat in ein interaktives Medium verwandelt werden.

Ständig von Kamerateams belagert war der Bertelsmann-Verlag – die neue **BEE-Book-Reihe** zog mit ihren CD-ROM-Lexikas, Wörterbüchern und der digitalen **Chronik des 20.Jahrhunderts** die Aufmerksamkeit auf sich. Andere Verlage wollten sich da nicht lumpen lassen und lockten die Fachbesucher mit ihren eigenen Computerumsetzungen von enzyklopädischen Werken. Beispielsweise sollen mehrere **Duden-Bände**, ein englisches **Langenscheidt-Wörterbuch** und **Meyers Lexikon** auf Diskette erscheinen. Selbst eine **Künster-Datenbank**, zugeschnitten auf die Bedürfnisse des professionellen Kunstmarktes, konnte man entdecken. Die Firma Intercomputer, für die rund 200 ukrainische Programmierer an elektronischen Sachbüchern arbeiten, erhofft sich unter anderem mit der **Welt des Wissens** und der **Welt der Sterne** (beide auf Diskette) Erfolg bei den Kunden.



Über 8000 Verlage versuchten, auf sich aufmerksam zu machen

Boeder Software stellte nicht nur verschiedene Kochbuchprogramme vor, sondern versucht das ausgebrochene Dino-Fieber mit gleich zwei Titeln – **Die Dinosaurier** und **Die Welt der Dinosaurier** (CD-ROM) – auszunutzen. Ebenfalls auf Silberlinge wird der **Disco-Führer** gepreßt, mit dem Nachtschwärmer lebenswichtige Informationen über die Tanzlokale der Republik und ihre Türsteher erhalten. Der **PC-Jurist** ersetzt zwar keinen Strafverteidiger, kann ihnen jedoch möglicherweise die Entscheidung erleichtern, ob Sie Ihren Nachbarn wegen seiner lilageblümten Vorhänge wirklich verklagen wollen.

Mehrere Aussteller hatten digitalisierte Karten und Reiseführer im Angebot – so versucht der Sprit-Gigant Aral unter dem Label **Aral Super Travel** sein Glück mit Straßenverbindungen und Bahnverbindungen jeweils für Deutschland oder Europa (Diskette). Zudem können Flugverbindungen mit der entsprechenden Software nachgeschlagen werden und per **Schlemmern und Schlummern** ist

auch für die Zeit zwischen den Reise-Etappen vorgesorgt. Shell hingegen wartet mit der **Generalkarte** (CD-ROM) auf, die dem ersten Augenschein nach deutlich leistungsfähiger als die Aral-Produkte ist, dafür jedoch mit 980,- DM gleich zehnmal mehr kostet.

Der Markt&Technik Buchverlag setzt auf seinen **PC Tourist**, einen Europa-Reiseführer auf Diskette. Eine andere beachtenswerte Neuerscheinung ist **PC Meisterwerke**, das 230 Gemälde und die entsprechenden Künstlerbiographien enthält (CD-ROM/Disk). Es steht damit in direkter Konkurrenz zur **Microsoft Art Gallery** (CD-ROM).

Angetan waren zahlreiche Messebesucher von einem Produkt der Oxforder Firma Attica Cybernetics. Bei **An Introduction to Classical Music** tummeln sich 200 angespielte Stücke von 40 Komponisten (insgesamt 4 Stunden Musik) zusammen mit Biographien und Erklärungen von 320 Musik-Fachbegriffen auf einer CD. Zum Zeitpunkt der Messe suchte Attica Cybernetics jedoch noch nach einem deutschen Vertrieb.

Verspielt gab sich der R.Brockhaus-Verlag an seinem Stand mit religiösen Büchern: Als **Bible Games** sollen die speziell auf kleine Kinder zugeschnittenen Programme (Exodus, Wüstenreise, Noah & Co.) eine pädagogisch sinnvolle Alternative zu den üblichen Computerspielen bieten.

Systhema lockt mit einem **Das Jahr der WinDose**-Kalender die »Tiki«-Küstenmacher-Fans. Zudem wird die Computerwelt mit dem **Guerilla-Handbuch für Notebook-Reisende** und dem **PC-Hasser-Buch** auf die Schippe genommen (»PC-Hasser werden nicht geboren sondern gemacht«).

Sybex weiß um die Zahl der Fußballfans unter den PC-Besitzern und widmete folglich den ersten Teil der neuen multimedialen **CD Sport**-Reihe dem runden Leder. Die **Multimedia Machine** erlaubt auch Laien die Verknüpfung von Bild, Film und Ton. Viel Umsatz erhofft sich der Verlag auch im Spielebereich: **Das Flugsimulator V-Buch**, **Das Sierra Online Buch II**, **Das offizielle Airbus A320-Buch** und Veröffentlichungen zum **Patrizier**, **Day of the Tentacle**, **Eishockey-Manager** sowie ein **Spiele-Demo-Paket** mit CD-ROM sollen in den nächsten Monaten ausgeliefert werden.

Ein Flaggschiff des Berliner Octopus-Verlages ist das Label **Books by Byte**. Das mit Grafiken, Musik, einer Sprachausgabe und interaktiven Elementen versehene **Max und Moritz** (CD-ROM) sorgte für reges Interesse. Zudem werden die Texte einiger Klassiker digitalisiert. Die Zeichenwüste von Immanuel Kants »Kritik der reinen Vernunft« oder von Joseph von Eichendorffs **Aus dem Leben eines Taugenichts** sind jedoch vorwiegend für Lehr- und Forschungszwecke vorgesehen und sollen keinesfalls die gedruckten Ausgaben verdrängen. Dies war auch genereller Tenor auf der Messe: Niemand – bis auf ein paar sensationslüsterne, kulturpessimistische Fernsehjournalisten – erwartet ernsthaft, daß Romane in absehbarer Zukunft statt in Buchform vom Computerbildschirm gelesen werden. **(tw)**

NEUE DEUTSCHE WELLE

PC Player testet neue deutsche Umsetzungen von PC-Programmen, deren Originalversionen schon vor einiger Zeit erschienen sind.

X-Wing Upgrade Kit

Hinter diesem ominösen Namen verbirgt sich die deutsche Version der Missions-Diskette »Imperial Pursuiut«. Übersetzte Bildschirmtexte beseitigen alle Sprachbarrieren im Kampf gegen das Imperium. Doch damit nicht genug: Die Diskette enthält zusätzlich ein Utility, das eine bereits auf Festplatte installierte englische Version des X-Wing-Hauptprogramms übersetzt. Außerdem ertönt die Sprachausgabe beim Pilotenfunkverkehr jetzt auch in Deutsch. Eine ideale Anschaffung für alle X-Wing-Besitzer, die sich die englische Imperial-Pursuit-Diskette noch nicht gekauft haben. Das Upgrade Kit wird für etwa 60 Mark von Softgold angeboten.
Gesamtwertung: 77



Stilsicher: Eine gute Übersetzung rettet bei Betrayal at Krondor die Atmosphäre

Betrayal at Krondor

Einen ausgesprochen schwierigen Übersetzungs-Job hat Dynamix ausgesprochen gut bewältigt. Dem Fantasy-Rollenspiel Betrayal at Krondor sieht man an, daß es in Zusammenarbeit mit einem Romanautor entwickelt wurde: Jede Menge atmosphärische Texte, ausführliche Dialoge und eine satte Story gesellen sich zum einfallsreichen Spielsystem. Der deutschen Version wurde zum Glück viel Sorgfalt gegönnt. Die Übersetzung ist stilistisch stark; selbst an die Wortspiele bei den Rätselboxen wurde gedacht.
Gesamtwertung: 83

Eye of the Beholder 3

Der abschließende Teil der Beholder-Trilogie hat mit einem generellen Handicap zu kämpfen: Grafik, Anspruch und Spielwitz wirken im Vergleich zu Krondor reichlich abgestanden. Bei der uninspirierten Story hatten die Übersetzer zudem wenig Möglichkeiten, sich auszuzeichnen.

Deutschsprachige Versionen von PC-Spielen



Der dritte Beholder-Teil hat es gegen die starke Rollenspiel-Konkurrenz nicht leicht

Immerhin: Alte Fans der Beholder-Reihe bekommen noch mal eine solide Portion Monstergeprügel in 3D mit verschärftem Schwierigkeitsgrad geboten. Die neue deutsche Version beseitigt bis hin zu den Zauberspruch-Namen alle Verständigungsprobleme.

Gesamtwertung: 73

Dark Side of Xeen

Der mittlerweile fünfte Sproß der Might & Magic-Rollenspielserie wurde besonders gründlich übersetzt. Alle Bildschirmtexte strahlen Sie jetzt in tadellosem Deutsch an; zusätzlich wurde die Sprachausgabe synchronisiert. Vor allem beim Intro, aber auch häppchenweise im Spiel, bekommt man ein paar übersetzte Wörter vorgeplappert (sofern Ihr PC über eine Soundblaster-kompatible Karte verfügt). Solche Gründlichkeit ist lobenswert; da wollen wir auch mal darüber hinwegsehen, daß sich das Betonungstalent einiger deutscher Sprecher nur auf Schulspiel-Niveau bewegt. Das Programm ist vor allem für Besitzer des Vorgängers »Clouds of Xeen« interessant, da die kombinierte Installation beider Teile nicht nur Ihre Festplatte ordentlich vollknallt, sondern auch ein paar Bonus-Missionen beschert.

Gesamtwertung: 79 (hl)



Neben Anleitung und Bildschirmtexten bietet Dark Side of Xeen auch deutsche Sprachausgabe



DSCHUMP!

Ist es ein Druckfehler? Ist es ein Schluckauf-Laut? Oder verbirgt sich hinter diesem schönen Namen gar ein neues Shareware-Spiel für Geschicklichkeits-Fans?

Dieser Ball hat's in sich: Gemächlich, aber beständig hüpft er auf und ab, als würde ein unsichtbarer Basketball-Spieler mit ihm dribbeln. Aus der Vogelperspektive können Sie beobachten, wie das Leder über ein ständig scrollendes Spielfeld dotzt. Doch die Plattformen wurden nicht lückenlos verlegt. Da es sich auf Abgründen so schlecht abprallen läßt, geht besagter Ball dann hoffnungslos verloren – aber es gibt ja noch Sie, den charakterfesten, gutmütigen Kerl, der mit Joystick oder Tastatur solche Unglücke verhindert.

Das gleichmäßige Ball-Aufprallen können Sie genauso wenig beeinflussen wie das stete Voranschieben des Spielfelds, aber der Schützling läßt sich prima im Flug steuern. Sorgen Sie dafür, daß der Ball beim Aufprallen immer festen Boden unter dem Gummi hat. Für eine zusätzliche Herausforderung sorgen Spezialfelder, die sich z.B. nach zweimaliger Bespringung in Luft auflösen, als Teleporter dienen, einen extraweiten Hüpfer in eine bestimmte Richtung ermöglichen oder andere Felder erscheinen lassen.

Klingt ganz witzig, ist es auch, aber freilich schon mal dagewesen. Die Älteren unter uns erinnern sich an »Bounder«, mit dem Gremlin vor einem halben Jahrzehnt die C 64-Gemeinde beglückte. Eine PC-Variante dieser netten Spielidee war überfällig; außerdem wollen wir uns im Shareware-Bereich mit Gemecker über mangelnde Originalität gnädig zurückhalten. Solche Defizite gleicht »Dschump« mit seinem herzigen Namen fast schon wieder aus. Die Shareware-Version bietet 19 Levels, Grafik und Sound in befriedigenden Dimensionen sowie ein Paßwort-System, um einmal geschaffte Levels dauerhaft überspringen zu können. Die ungewöhnliche Steuerung reizt zu längeren Sessions bei diesem hübschen Geschicklichkeits-Spiel. Minimal nervig: Auch wenn man kurz vor Ende eines langen Levels ein einziges Mal abstürzt, muß man diese Stufe wieder ganz von vorne beginnen.



Die Übersichtskarte am rechten Bildrand zeigt den aktuellen »Dschump«-Level in voller Länge

Die Vollversion gibt's beim Karlsruher Shareware-Versand Jürgen Egeling Computer für 48 Mark zuzüglich 8 Mark Versandkosten-Pauschale. Sie enthält satte 99 Levels und als zusätzliches »Spiel im Spiel« eine Breakout-Variante. **(hl)**

AB IN DIE KISTE

Hinter dem Titel »Sokoball of Osaka« verbirgt sich ein weiterer Sokoban-Klon.

Auch wenn Ihr Bizeps nicht für den Beruf eines Möbelpackers reicht – Kisten durch die Gegend befördern können Sie mit »Sokoball of Osaka« dennoch. Kenner ahnen angesichts des Titels, welche Spielidee von den Shareware-Programmierern diesmal verwurstet wurde: »Sokoban« machte bislang in verschiedenen Varianten den PC unsicher. Die grundlegenden Eigenheiten dieses Verschiebespiels wurden bei der vorliegenden Shareware-Umsetzung beibehalten.

Auch bei Sokoball ist der Lebensinhalt des Spielers das Bewegen von Klötzchen bzw. Kisten auf einem Spielbrett. Die einzelnen Kisten werden mittels eines runden Symbols zum Ausgangsschacht geschoben. Gelöst ist ein Puzzle, wenn es Ihnen gelingt, sämtliche herumliegende Klötze zu diesem Schacht zu befördern.

Die Würze kommt durch die Gestaltung des Spielfeldes hinein – geschickt positionierte Abgründe und Hindernisse lassen so manchen Level unlösbar erscheinen. Erst nach mehreren Versuchen und intensivem Grübeln sind die Problemstellungen zu meistern. Sokoball ist zusätzlich um einige Finessen erweitert worden; beispielsweise ist ein Transportband vorhanden, das sich als Einbahnstraße entpuppt. Andere Felder wiederum verschwinden nach dem Darüberfahren und lassen in einem Dominoeffekt Nachbarfelder an die jeweilige Stelle rücken. Dadurch verschieben sich oft große Teilstücke eines Levels und verändern die Situation erheblich.



Sokoball of Osaka beschert vertraute Denkspielfreuden

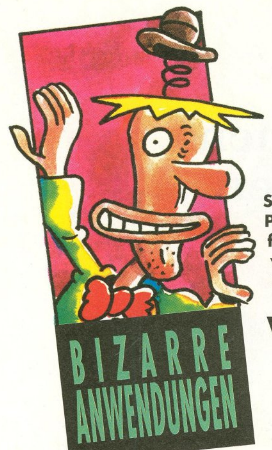
Ein eingebauter Editor erlaubt die Umgestaltung vorhandener und den Entwurf eigener Sokoball-Puzzles, die Sie abspeichern und an Freunde weitergeben können. Für 10 Dollar können Sie sich beim Autor in den USA registrieren lassen; die Vollversion enthält eine größeren Anzahl von fertigen Levels und ermöglicht auch den Zugriff auf erweiterte Editor-Funktionen. **(tw)**



THE JOW DIAN ENTERPRISE CO., LTD.

Taipei World Trade Center Rm. #6C10

Tel: 886-2-725-1950 (Rep.) Fax: 886-2-725-2053



DICHTER & DENKER

Die elektronische Lyriksammlung

Selbstablaufende Prosa und Lyrik für Ihren Computer verspricht ein digitales Literaturmagazin.

Wo ist Sie hin, die deutsche Dichtkunst? Goethe und Schiller sind tot, Böll hat ebenfalls für immer die Schreibmaschine aus der Hand gelegt und Grass die Wiedervereinigung geistig nicht verkraftet. Wie gut, daß es Karlheinz Barwasser und Robert Stauffer gibt, die auch im Zeitalter der elektronischen Medien die Fahne der Literatur hochhalten wollen. Zur Verzückung der universitär angestellten Kulturpessimisten und der nicht minder verzweifelt nach einem Thema suchenden Feuilletonisten erscheint jetzt ein Literaturmagazin auf Diskette.

All die düsteren Prognosen vom Ausmerzen des gedrucken Wortes und der Entmenschlichung der Lyrik als Reaktion auf eine seelenlose, computerisierte Umwelt scheinen sich so zu erfüllen. Es ist wohl nur eine Frage der Zeit, bis angesichts dieses umwälzenden Ereignisses das ZDF eine entsprechende Aspekte-Sondersendung mit Live-Schaltungen zum 3. isländischen Forum der Träger der Brunhilde-Ergelmeier-Plakette für elektronische Poesie ins Programm hievt.

Zweimal im Jahr wollen Barwasser und Stauffer (die deutsche Antwort auf Nintendos Mario Bros.) mit »PCetera« für Nachschub an Gedicht-Disketten sorgen. Auf ihrer Erstausgabe sind Lyrik und aus Erzählungen entnommene Textpassagen solch bedeutender Literaten wie Rosemarie Inge Prüfer, Achim von Langwege oder Hanne Wickop enthalten, die sich überwiegend mit der Situation des Menschen in der heutigen Zeit auseinandersetzen.

Um die Intellektualität dieser Dichter-Software zu unterstreichen, wird man jedoch zunächst von einem mit runden Brillengläsern verzierten Augenpaar begrüßt. Aus einer Liste von 24 Kleinodien des sprachlichen Ausdrucks wählt man per Kopfdruck das Werk aus, von dem man sich zum Überstehen des Alltags inspirieren lassen möchte. Weiter geht es mit einer von erstaunlich unprofessionellen Grafiken unterlegten »Piep-Show«, bei der Sie überrascht vernehmen, wie sehr doch solch ein eingebauter PC-Speaker nerven kann.



Bei diesem klugen Blick kann man nur vor Ehrfurcht erstarren

Besondere Genialität durchwehte die Köpfe der Herausgeber, als sie beschlossen, einen mehrseitigen Text buchstabenweise mit Maschinengewehr-Knatteruntermalung auszugeben. Die fragliche Passage dreht sich übrigens um das menschliche Paarungsverhalten vor dem Hintergrund der Kommunikationsunfähigkeit im ausgehenden 20. Jahrhundert.

Die Textausgabe kann nicht unterbrochen werden, so daß nur ein brutaler Reset die eindeutigen Stellen vor den Blicken neugieriger Mitmenschen zu schützen mag, die vielleicht falsche Schlüsse ziehen könnten. Wer auf diese Weise eine innere Verbundenheit mit den Autoren aufgebaut hat, wird gerne auf die im Programm enthaltene Kurzbiographie zurückgreifen.

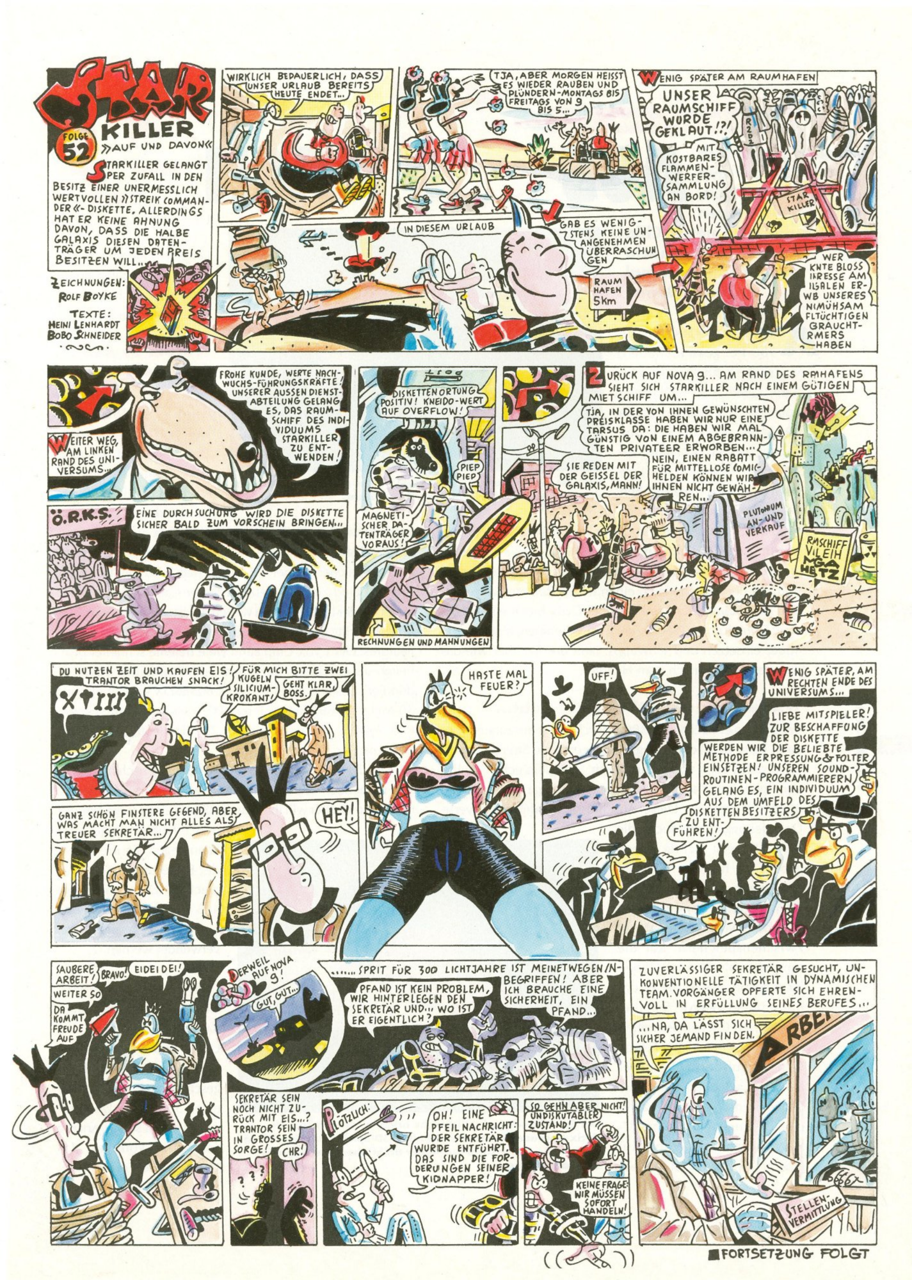
Um in den vollen Kunstgenuß zu kommen, können Sie die Texte auch automatisch ablaufen lassen. **(tw)**



Mit Erstaunen vernimmt man die Erkenntnisse aus berufener Dichterfeder

PCETERA

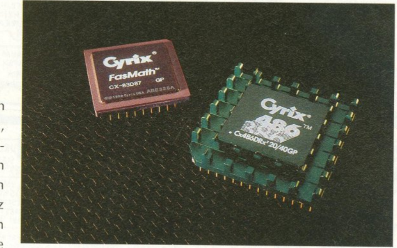
Hersteller: **Stora Verlag, München**
Preis: **DM 16,80**
Hardware-Minimum: 286er mit VGA.
Praktischer Nutzen: **Eigentlich ist Kunst zweckfrei; Germanisten können jedoch nach Herzenslust analysieren.**
Orginalitätsfaktor: **abgehoben.**
Mögliche Folgeschäden: **Lach- oder Weinkrämpfe.**
Unterhaltungswert: **trübselig.**
Das PC PLAYER-Fazit: **Kulturpessimisten und solche, die es werden wollen, könnten befriedigt sein; normale Lyrik- und Literaturbegeisterte greifen nach wie vor zu gedruckten Werken.**


STAR KILLER
FOLGE 52
»AUF UND DAVON«
STARKILLER GELANGT PER ZUFALL IN DEN BESITZ EINER UNERMESSLICH WERTVOLLEN »STREIK COMMANDER«-DISKETTE. ALLERDINGS HAT ER KEINE AHNUNG DAVON, DASS DIE HALBE GALAXIS DIESEN DATENTRÄGER UM JEDEN PREIS BESITZEN WILL...
ZEICHNUNGEN: ROLF BOYKE
TEXTE: HEINI LENHARDT BOBO SCHNEIDER
WIRKLICH BEDAUERLICH, DASS UNSER URLAUB BEREITS HEUTE ENDET...
TJA, ABER MORGEN HEISST ES WIEDER RAUBEN UND PLÜNDERN-MONTAGS BIS FREITAGS VON 9 BIS 5...
IN DIESEM URLAUB
GAB ES WENIGSTENS KEINE UNANGENEHMEN ÜBERRASCHUNGEN
RAUM HAFEN 5km
WENIG SPÄTER AM RAUMHAFEN
UNSER RAUMSCHIFF WURDE GEKLAUT!?!
MIT KOSTBARES FLAMMENWERFERSAMMLUNG AN BORD!
STAR KILLER
WER KNTE BLOSS IIRESSE AM ILSALEN ERWB UNSERES NIMÜHSAM FLTÜCHTIGEN GRAUCHTRMERS HABEN
WEITER WEG, AM LINKEN RAND DES UNIVERSUMS...
FROHE KUNDE, WERTE NACHWUCHS-FÜHRUNGSKRÄFTE! UNSERER AUSSEN DIENSTABTEILUNG GELANG ES, DAS RAUMSCHIFF DES INDIVIDUUMS STARKILLER ZU ENTWENDEN!
Ö.R.K.S.
EINE DURCHSUCHUNG WIRD DIE DISKETTE SICHER BALD ZUM VORSCHEIN BRINGEN...
DISKETTENORTUNG POSITIV! KNEIDO-WERT AUF OVERFLOW!
PIEP PIEP
MAGNETISCHER DATENTRÄGER VORAUS!
RECHNUNGEN UND MAHNUNGEN
ZURÜCK AUF NOVA 9... AM RAND DES RAHAFENS SIEHT SICH STARKILLER NACH EINEM GÜTIGEN MIETSCHIFF UM...
TJA, IN DER VON IHNEN GEWÜNSCHTEN PREISKLASSE HABEN WIR NUR EINE TARSUS DA: DIE HABEN WIR MAL GÜNSTIG VON EINEM ABGEBRANNTEN PRIVATEER ERWORBEN...
SIE REDEN MIT DER GEISSEL DER GALAXIS, MANN!
NEIN, EINEN RABATT FÜR MITTELLOSE COMICHELDEN KÖNNEN WIR IHNEN NICHT GEWÄHREN...
PLUTONIUM AN- UND VERKAUF
RAMSCHIFF VILEIH MGA HETZ
DU NUTZEN ZEIT UND KAUFEN EIS! TRANTOR BRAUCHEN SNACK!
FÜR MICH BITTE ZWEI KUGELN SILICIUM-KROKANT!
GEHT KLAR, BOSS.
GANZ SCHÖN FINSTERE GEGEND, ABER WAS MACHT MAN NICHT ALLES ALS TREUER SEKRETÄR...
HEY!
HASTE MAL FEUER?
UFF!
WENIG SPÄTER, AM RECHTEN ENDE DES UNIVERSUMS...
LIEBE MITSPIELER! ZUR BESCHAFFUNG DER DISKETTE WERDEN WIR DIE BELIEBTE METHODE ERPRESSUNG & FOLTER EINSETZEN! UNSEREN SOUNDROUTINEN-PROGRAMMIERERN GELANG ES, EIN INDIVIDUUM AUS DEM UMFELD DES DISKETTENBESITZERS ZU ENTFÜHREN!
SAUBERE ARBEIT!
BRAVO!
EIDEI DEI!
WEITER SO
DA KOMMT FREUDE AUF
DERWEIL AUF NOVA 9!
GUT, GUT...
......SPRIT FÜR 300 LICHTJAHRE IST MEINETWEGEN INBEGRIFFEN! ABER ICH BRAUCHE EINE SICHERHEIT, EIN PFAND...
PFAND IST KEIN PROBLEM, WIR HINTERLEGEN DEN SEKRETÄR UND... WO IST ER EIGENTLICH?
SEKRETÄR SEIN NOCH NICHT ZURÜCK MIT EIS...? TRANTOR SEIN IN GROSSES SORGE!
CHR!
PLÖTZLICH:
OH! EINE PFEILNACHRICHT: DER SEKRETÄR WURDE ENTFÜHRT. DAS SIND DIE FORDERUNGEN SEINER KIDNAPPER!
SO GEHN ABER NICHT! UNDISKUTABLER ZUSTAND!
KEINE FRAGE: WIR MÜSSEN SOFORT HANDELN!
ZUVERLÄSSIGER SEKRETÄR GESUCHT, UNKONVENTIONELLE TÄTIGKEIT IN DYNAMISCHEN TEAM. VORGÄNGER OPFERTE SICH EHRENVOLL IN ERFÜLLUNG SEINES BERUFES...
...NA, DA LÄSST SICH SICHER JEMAND FINDEN.
ARBE
STELLENVERMITTLUNG
FORTSETZUNG FOLGT

386-Upgrade von Cyrix

AUS 3 MACH 4

Wollen Sie endlich vom 386 auf den 486 aufsteigen, aber keinen neuen PC kaufen? Ein neuer Chip von Cyrix macht Ihrem Oldie nochmal richtig Beine.



Grün ist die Hoffnung – und der Kühlkörper des Cyrix-Prozessors, der 386-Besitzern die 486-Leistung verspricht.

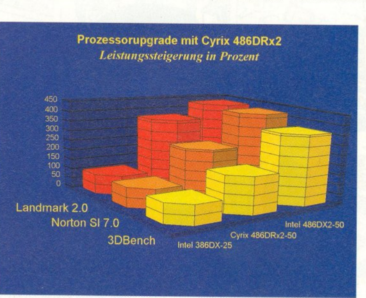
Als Sie vor vier Jahren einen 386-PC gekauft haben, war er das schnellste (bezahlbare) Gerät, das Sie kriegen konnten. Simulationen waren flüssig wie nix, alles lief ganz wunderbar und die Nachbarn blickten neidisch auf Ihre High-End-Kiste. Inzwischen ist der Lack aber ab: Strike Commander kriecht nur so dahin, Flight Simulator 5.0 verkommt zum Standbild-Generator und Windows-Programme lassen Sie auch immer öfter auf Ergebnisse warten. Ein neuer 486 soll her – doch gleich einen neuen Rechner kaufen?
Der amerikanische Chip-Hersteller Cyrix bietet einen Ausweg: Einfach den 386er aus der Platine nehmen, einen Cyrix-486er einsetzen und schwupps, läuft der Rechner wie das jüngste Modell, frisch vom Händler.

Warum das eigentlich nicht geht...

Wenn es so einfach wäre, 386er durch 486er auszutauschen, dann hätte es ja schon längst jeder gemacht. Streng genommen ist das auch völlig unmöglich. Denn ein echter 80486 von Intel hat mehr »Beine« und paßt gar nicht in die 80386DX-Fassung. Diese Anschlüsse werden für diverse Datenleitungen gebraucht, die dem 486 erst richtig Speed geben. So hat der 486 beispielsweise 8 KByte eigenes RAM, den sogenannten »Cache«. Da lassen sich Werte zwischenspeichern, auf die rund vier- bis fünfmal schneller zugegriffen wird, als auf das normale PC-RAM. Schaltet man diesen Cache aus, stottert der 486 nur mit 386er-Tempo daher. Damit der Cache immer auf dem aktuellen Stand der Dinge ist, muß er über zuätzliche Leitungen mit dem PC-RAM kommunizieren. Auf einem 386-Board gibt es diese Leitungen aber nicht. Kurzum: Einen echten 80486 kann man nicht in einen 386-Sockel stecken.

Warum es dann doch geht...

Nun ist der Cyrix 486 kein echter 80486. Der »Cx486DRx2«, wie er offiziell heißt, hat genausoviele Beinchen wie ein normaler 80386DX und kann in den selben Sockel gesteckt werden. Dadurch fehlen ihm aber einige 486-spezifische Datenleitungen: die erste Bremse. Außerdem ist der Cache-Speicher kleiner – 1 KByte statt 8 KByte: die zweite Bremse. Und zu guter Letzt ist dieser Cache wegen weiterer fehlender Leitungen bei weitem nicht so effektiv wie beim 486: die dritte Bremse. Dem gegenüber stehen einige Turbo-Features: Der Cyrix-Chip kann viele Befehle schneller bearbeiten als ein 386er, außerdem enthält er einen Takt-Verdoppler. Anstelle eines 25-MHz 80386DX schlägt also ein 50-MHz Cx486DRx2 in Ihrem PC (welcher allerdings vom Rest des PCs, der weiterhin mit 25 MHz läuft, ständig ausgebremst wird).
Ob sich der Cyrix wegen vieler fehlender Eigenschaften dann nun tatsächlich 486 nennen darf, darüber streiten Experten noch; so mancher will ihm nur den Status eines aufgemotzten 386 erlauben. Intel selbst kann gegen die irreführende Bezeichnung nichts machen: Die Zahlenfolge 486 ist Public Domain und kann von jedermann frei verwendet werden.



Der Spielebenchmark »3DBench« bringt es an den Tag: Ein Cyrix-Upgrade-Prozessor macht Ihre 3D-Spiele rund doppelt so schnell. Ein echter Local-Bus-486er dreht aber dem Upgrade eine lange Nase.

Immer rein damit!

Unser Test eines ersten Cyrix-Chips, frisch aus USA, wäre beinahe an einem dämlichen Problem gescheitert: Wo kriegen wir einen 386er her? Da unsere Redaktion schon Anfang des Jahres komplett das 486-Zeitalter einläutete,

war kein kleinerer Computer mehr im Büro aufzutreiben; glücklicherweise hatte ein armer Kollege aus einer anderen Abteilung noch ein älteres Gerät zur Verfügung. Der 386DX-25 aus Vobis-Produktion, Baujahr 1990, enthält 4 MByte RAM, 32 KByte Cache und eine Diamond Speedstar 24X-Grafikkarte, kurzum ein vor drei Jahren noch durchschnittliches System. Unsere Benchmarks, allen voran 3DBench, zeigen aber ein grausames Bild: Mit den Meßwerten lassen sich moderne Spiele nicht mehr genießen.

Der Einbau des Cyrix-Chips geht sehr einfach vor sich: Wir schrauben den PC auf und benutzen das beigelegte Werkzeug, um den alten 386er aus der Platine zu ziehen. Dann setzen wir den Upgrade-Prozessor in den Sockel ein und kleben noch einen ebenfalls mitgelieferten grünen Metall-Kühlkörper oben drauf (denn der Cyrix-486 wird wesentlich heißer als der 386) – das war's. Wir schrauben den PC wieder zu und starten unsere Benchmarks.

Erste Enttäuschung: Viel schneller ist der PC nicht geworden; gerade mal läppische 10 Prozent Geschwindigkeitsgewinn – da kann was nicht stimmen. Ein Blick ins Handbuch (hätte man vorher machen sollen!) erklärt das Phänomen: Der Quasi-486 startet in einem super-kompatiblen Modus, in dem er praktisch gar nicht schneller als der alte Chip ist. Wir müssen erst das Setup-Programm von der beigelegten Diskette starten, um die volle Rechner-Leistung einzuschalten. Gesagt, getan: Jetzt ist der PC tatsächlich mehr als doppelt so schnell wie vorher!

Der 3DBench-Test zeigt uns beispielsweise fast die doppelte 3D-Leistung. Da ja in 3DBench nicht nur die reine Prozessor-Power, sondern auch die Grafikkarte (die wir nicht ausgetauscht haben) gemessen wird, ist dies eine beeindruckende Leistung. Damit kann man guten Gewissens sagen, daß Spiele mit 3D-Grafik mit einem Cyrix-Chip etwa doppelt so flüssig laufen, wie mit dem alten 386er. Auch unter Windows stellen wir eine runde Verdopplung der Geschwindigkeit in den Standard- Disziplinen Textverarbeitung und Grafikprogrammen fest.

Zum Redaktionsschluß war der Cyrix »Cyr486DRx2« in Versionen für 16, 20 und 25-MHz 386DX-Systeme lieferbar. Für 386SX-Systeme in den selben Geschwindigkeiten soll demnächst ein ähnlicher Upgrade-Chip erscheinen, der direkt auf den 386SX aufgesteckt wird (SX-Prozessoren sitzen normalerweise nicht in Sockeln, sondern sind auf die Platine gelötet). Für schnellere 386er (33 oder gar 40 MHz) sind Upgrade-Chips in Arbeit; hier gibt es noch Temperatur-Probleme, denn der neue Prozessor wird so heiß, daß ein dicker Kühlkörper aufgesetzt werden muß, der aber vielleicht anderen Bauteilen im Wege ist. Je nach Geschwindigkeit kostet der 486DRx2 zwischen 600 und 800 Mark Listenpreis (im Fachhandel meist preiswerter). Einen 25-MHz-386 für 800 Mark aufzurüsten kostet weniger, als für 1500 Mark ein neues Local-Bus-Motherboard, komplett mit echtem 486DX2 von Intel zu kaufen. Ein solcher Radikal-Upgrade ist aber um einiges schneller, als die Cyrix-Methode, wenn auch mit viel mehr Bastelaufwand verbunden. **(bs)**

Keine Panik!

JÄGER DER VERLORENEN DATEI

Es gibt viele einfache Methoden, Daten zu löschen – doch aus Versehen gelöschte Bytes wieder zurück zu bekommen, ist gar nicht einfach.

Geben Sie es doch zu: Es ist wirklich jedem von uns doch schon mal passiert. Sie wollen das überflüssige TEMP-Verzeichnis mit einem schwunghaften DEL *.* löschen, beantworten die Sicherheitsfrage mit einem klaren »J«, und genau in dem Augenblick, an dem Ihr Finger die Return-Taste verläßt, weiten sich Ihre Augen – sie waren noch im obersten Directory und haben gerade die jahrelang gehegte AUTOEXEC.BAT-Datei gelöscht. Tief durchatmen, zurücklehnen, nichts unüberlegtes tun und am allerwichtigsten: Keine Panik!



Wie DOS eine Datei löscht

Wie auch wir Menschen ist der Computer ein fauler Typ. Wenn Sie eine Datei löschen wollen, tut der PC nur das allernotwendigste, um sie oberflächlich zu entfernen. Die Daten sind praktisch alle noch auf der Festplatte, im besten Fall wird gerade mal ein Buchstabe gelöscht, den Sie mit Sicherheit noch wissen.

DOS speichert Dateien in sogenannten Sektoren von 512 Byte Größe. Eine Datei von 2 Kilobyte Länge wird also in 8 Sektoren gespeichert. Damit DOS diese Daten findet, merkt es sich zwei Dinge. Im »Directory« (der Dateiliste, die erscheint, wenn Sie DIR eintippen), wird der erste Sektor der Datei niedergeschrieben. Wenn DOS alle Daten direkt hintereinander speichern würde, wäre das schon alles. Aber durch einen Effekt, den man »Fragmentierung« nennt, kann eine Datei auf Sektor 12 beginnen, dann auf den Sektoren 24, 25 und 27 weitergehen und schließlich auf Sektor 8 enden. Um sich diese Verkettung zu merken, gibt es einen speziellen Bereich auf der Festplatte, den man »FAT« (File Allocation Table nennt). In der FAT gibt es für jeden Sektor genau einen Eintrag, der auf den nächsten Sektor verweist. In unserem Beispiel steht bei Sektor 12 also eine 24, bei Sektor 27 eine 8.

Wenn Sie jetzt »DEL Datei« eingeben, macht DOS zwei Dinge: Es überscheibt den ersten Buchstaben des Namens der Datei mit einem Gelöscht-Zeichen. Aus AUTOEXEC.BAT wird »Gelöscht«UTOEXEC.BAT. Gleichzeitig wird in der FAT jeder Sektor der Dateikette als leer gekennzeichet. Wenn jetzt eine neue Datei angelegt werden soll, überschreibt DOS den Eintrag im Directory mit einem neuen Namen und sucht die erstbesten, als leer markierten Sektoren aus der FAT, um dort neue Daten unterzubringen. Aber solange Sie nach dem Löschen nichts auf die Festplatte schreiben sind ihre Daten noch da!

5 METHODEN ZUM BESSEREN DATEN-RETTEN

Hier nochmal kurz zusammengefaßt die fünf Methoden, die zur Vorbeugung von Delete-Katastrophen dienen. Sortiert sind sie in absteigender Reihenfolge der Effektivität; Punkte, die höher in der Liste stehen, geben Ihnen mehr Sicherheit als die, die tiefer stehen. Alle Methoden sind im Artikel genau beschrieben.

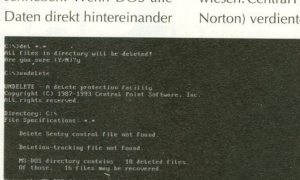
1) **Machen Sie regelmäßig Backups von wichtigen Daten**
2) **Kaufen Sie ein Datensicherheits-Paket wie »PC Tools« oder »Norton Utilities«**
3) **Benutzen Sie den Delete Sentry aus MS-DOS 6.0**
4) **Benutzen Sie den Delete Tracker aus MS-DOS 5.0/6.0**
5) **Räumen Sie regelmäßig die Festplatte mit SDEFRAG auf**

Wenn Sie weder ein Datensicherheits-Paket, noch eine DOS-Version mit Undelete und Delete Tracker haben, wird es höchste Zeit den Geldbeutel zu zücken. Außer natürlich, es ist Ihnen egal, ob Sie mal was aus Versehen von der Festplatte löschen.

Wie Sie eine Datei retten

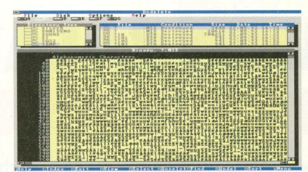
Jahrelang war MS-DOS blind gegenüber dem Problem, daß ein Benutzer etwas aus Versehen löschen könnte. Bis 1991 waren Sie dann auf die Utilities anderer Hersteller angewiesen. Central Point und Symantec (die »Besitzer« von Peter Norton) verdienten sich mit »PC Tools« und »Norton Utilities« eine goldene Nase. Mit MS-DOS 5.0 hat sich Microsoft endlich entschlossen, ein simples, aber effektives Undelete-Programm beizulegen.

Wenn Sie eine Datei aus Versehen mit DELETE gelöscht haben, kann der Befehl UNDELETE sie meistens wieder zurückholen. UNDELETE präsentiert Ihnen den ersten Dateinamen im aktuellen Directory, der als gelöscht markiert wurde. In unserem Beispiel von oben erscheint also der Name ?UTO-

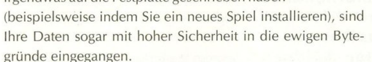


In MS-DOS 5 und 6 ist ein Undelete-Programm eingebaut, welches in vielen Fällen die Daten wieder aus dem Nirvana zurückholen kann, aber nicht unfehlbar ist

EXEC.BAT – das Fragezeichen steht für den gelöschten ersten Buchstaben. Theoretisch müßten Sie nun nur einfach ein A eingeben (um den ersten Buchstaben wieder herzustellen) und Ihre Autoexec-Datei wäre wieder da. Wenn Sie Ihre Festplatte einigermaßen in Ordnung gehalten haben, klappt das auch. Wenn Ihre Festplatte aber völlig durcheinander ist, kann UNDELETE in Schwierigkeiten kommen. Und wenn Sie zwischen DELETE und UNDELETE irgendwas auf die Festplatte geschrieben haben (beispielsweise indem Sie ein neues Spiel installieren), sind Ihre Daten sogar mit hoher Sicherheit in die ewigen Bytegründe eingegangen.



Profi-Programme wie »Norton Utilities« erlauben auch die manuelle Suche nach Bruchstücken Ihrer gelöschten Dateien



Das Problem mit der unaufgeräumten Festplatte läßt sich wie folgt erklären: Nehmen Sie unser Beispiel aus dem vorherigen Abschnitt mit einer Datei auf den Sektoren 12-24-25-27-8. Beim Delete Befehl wurden zwei Dinge gelöscht: Im Directory fehlt nur der erste Buchstabe des Namens, den kriegen Sie recht einfach wieder zurück. Aber in der FAT ist diese Sektorenkette gelöscht worden. In der Tabelle für Sektor 12 steht nicht der Sektor 24, sondern der Eintrag »Leer, kann wiederverwendet werden«. Für UNDELETE bedeutet das: Den ersten Sektor, Nummer 12, findet es in jedem Fall. Danach muß es aber schlicht und einfach raten. Nehmen wir an, Sie hatten eine weitere Datei, die unter anderem Sektor 26 belegte und vor längerem gelöscht wurde. Sektor 26 ist also auch als frei markiert, aber enthält Daten. Deswegen kriegen Sie bei UNDELETE nicht die Kette 12-24-25-27-8 sondern 12-24-25-26-27 wieder. Und das ist natürlich falsch: Die erste Hälfte der Datei stimmt, aber dann folgt nur noch Blödsinn. Was hier wie ein arg konstruiertes Beispiel klingt, passiert in Wirklichkeit hundertfach auf Ihrer Festplatte – wenn Sie diese nicht regelmäßig aufräumen.

Wie Sie die Rettungschancen verbessern

Es gibt zahlreiche Methoden, die Rettungschancen entscheidend zu verbessern. Die wichtigste ist immer noch: Machen Sie Sicherheitskopien. Von den wichtigsten Dateien (gerade AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS) sollte man immer eine Disketten-Kopie im Schrank haben. Dann kann diesen wenig passieren.

Die zweitbeste Lösung: Greifen Sie UNDELETE ein wenig unter die Arme. Dazu gibt es in MS-DOS 5 eine, in MS-DOS 6 sogar drei Methoden. Wenn Sie nur MS-DOS 5 besitzen, sollten Sie in Ihrer AUTOEXEC.BAT-Datei den Befehl »MIRROR /TC« angeben. Dies lädt ein wenige Kilobyte großes Programm in den Speicher, das jeden Löschvorgang überwacht. Wenn nun eine Datei gelöscht wird, merkt sich Mirror in einer eigenen Datei den ersten Buchstaben der gelöschten Files und die Sektoren-Reihenfolge, die in der FAT gelöscht wird. UNDELETE kann diese Datei dann benutzen, um die verlorengegangenen Daten zielsicher zurückzuholen. Einzige Einschränkung: Sie dürfen zwischen DELETE und UNDELETE nichts auf die Festplatte geschrieben haben.

In MS-DOS 6 hat Microsoft dieses System ausgeweitet. Mirror wurde entfernt, dafür können Sie jetzt mit »UNDELETE /TC (/TD ...)« den oben beschriebenen Effekt einschalten. Noch viel sicherer ist folgende Methode. Mit »UNDELETE /SC (/SD ...)« schalten Sie den »Delete Sentry« ein. Wenn Sie nun eine Datei löschen, wird sie gar nicht gelöscht. Vielmehr wird sie blitzschnell in das Verzeichnis SENTRY auf der Festplatte verschoben. UNDELETE muß dann nur noch die Datei aus dem Sentry-Directory zurückholen, um hundertprozentige Sicherheit zu gewährleisten. Natürlich gibt es dabei ein kleines Problem: Ihre Festplatte würde bald aus den Nähten platzen. Deswegen »merkt« sich der Delete Sentry Ihre Dateien nur ein paar Tage lang. Und wenn der Platz auf der Festplatte knapp wird, löscht er automatisch die ältesten Daten im Sentry-Directory. Dieser Kompromiß kostet Sie zwar immer noch ein paar Megabyte; doch wenn Sie beispielsweise eine Doktorarbeit mit dem PC schreiben, die unter keinen Umständen verloren gehen darf, ist das ein kleiner Preis für gute Datensicherheit.

Wenn Sie keine lebenswichtigen Daten zu verlieren haben, sondern das Löschen von ein paar Kilobyte nur lästig ist, gibt es noch eine dritte Methode, die Effektivität von Undelete leicht zu verbessern. Mit dem MS-DOS 6.0-Programm SDEFRAG wird Ihre Festplatte aufgeräumt. Unsere Testdatei vom Anfang steht nach SDEFRAG nicht mehr auf 12-24-25-27-8, sondern sauber sortiert beispielsweise in 15-16-17-18-19. Das macht die Arbeit von UNDELETE wesentlich einfacher.

Die teuerste, aber gar nicht mal abwegige Methode für die bessere Datenrettung haben wir uns für den Schluß aufgehoben. Kaufen Sie ein auf diese Aufgabe spezialisiertes Utility-Paket wie die »Norton Utilities« oder »PC Tools«. Diese sind MS-DOS 6.0 immer noch Lichtjahre voraus, wenn es um das Wiederaufspüren gelöschter Daten geht. **(bs)**

WIE LÖSCHE ICH RICHTIG?

Die zahlreichen Undelete-Methoden zeigen ein dickes Defizit von MS-DOS auf. Was tun Sie, wenn Sie wirklich mal Daten löschen wollen? Sei es, daß die neue Freundin mit Computer-Erfahrung die alten Liebesbriefe an die Ex nicht mehr finden soll, oder daß Sie nicht wollen, daß Ihr Boß beim Untersuchen der Büro-Festplatte die scharf formulierte Kündigung findet, die Sie dann doch nicht abgeschickt haben.

Da MS-DOS nur den Verweis auf die Datei im Directory löscht, die Daten aber noch auf der Festplatte sind, können sich hier gefährliche Situationen ergeben. Die simpelste Methode ist, einfach eine sehr große Datei mehrfach auf die Festplatte zu kopieren, bis diese voll ist. Dadurch werden die Daten überschrieben. Das geht beispielsweise mit folgender Befehlsfolge:

MD TEMP

XCOPY *.* TEMP /S

Das kopiert ihre komplette Festplatte in das Verzeichnis TEMP. War Ihre Platte weniger als halbvoll, müssen Sie den XCOPY-Befehl solange ausführen, bis sich MS-DOS mit »Festplatte voll« beschwert. Dann löschen Sie wieder alles im TEMP-Verzeichnis. Alle Dateien, die Sie VOR dieser Aktion mit DELETE gelöscht haben, sind dann wirklich und für immer weg.

Eine einfachere Methode bieten Programm-Pakete wie Norton Utilities: Hier gibt es ein spezielles WIPE-Kommando, welches Daten einfach mit Nullen überschreibt. Das geht schneller und stellt ebenfalls sicher, daß niemand anderer Ihre gelöschten Daten einsehen kann.

GALAKTISCHER SCHNÄPPCHEN-FÜHRER

Wenn Sie Geld brauchen, Tips für den Waffenkauf wünschen oder einfach nur einen guten Sternenatlas suchen: Unsere Privateer-Tips machen aus Ihnen einen gut informierten Söldner.

Origins neues Wing-Commander-Spiel »Privateer« hat sich in wenigen Tagen zum Verkaufsschlager entwickelt. Während es viele Strategien gibt, um das Spiel einfach so zu genießen, sollte man sich an einige Tips halten, wenn man die versteckte Handlung bis zum Ende erleben will. Unser Privateer-Guide spricht von der leidigen Frage nach mehr Geld bis zur genauen Position geheimer Piratenbasen alle wesentlichen Details an.

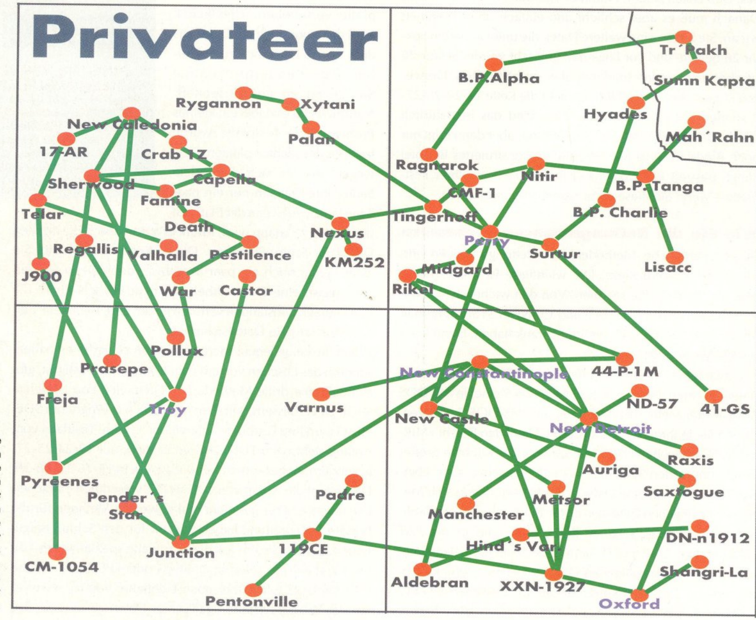
Wie komme ich zu mehr Geld?

Damit man gleich zu Beginn des Spiels die Aufrüstung aufstocken kann, empfiehlt es sich, ein paar Handelsmissionen im Troy-Sektor mit eingeschalteter Unverwundbarkeit (Invulnerability zu fliegen). Während der Kauf und Verkauf von Waren damit einwandfrei funktioniert, kann man aber keinerlei Missionen beenden. Im Troy-System empfiehlt sich das Pendeln zwischen Achilles und Helen. Auf Helen sollte man alles Nahrungs-ähnliche einkaufen; auf Achilles gibt es relativ preiswert Metalle wie Iron und Tungsten. Zugegeben, das hin und her pendeln ist nicht sehr aufregend, aber Sie gewinnen immerhin Flugerfahrung.

Vorsicht vor Patches mit einem Hex-Editor: Theoretisch kann man sich mehr Geld verschaffen, doch das Programm merkt das und setzt die Gegnerzahlen und -stärke ganz brutal nach oben. Sie sollten möglichst wenig Geld in der Tasche haben; wer sich mehrere Millionen ermogelt, braucht sich nicht über besonders feuerkräftige Kopfgeldjäger wundern.

Waffenkauf leicht gemacht

Zu Beginn des Spiels kann man sich wenige Raketen leisten; es kann sich also lohnen, den Missile Launcher zu verkaufen, um von dem Geld eine bessere Kanone zu kaufen. Etwas leistungsstärkeres als der Meson Blaster lohnt sich allerdings erst, wenn Ihr Schiff einen Engine Upgrade hat. Außerdem soll-



Alle bekannten Systeme auf einen Blick; gegen Ende kommt allerdings ein verstecktes Spielgebiet dazu

ten Sie sich noch die bestmögliche Panzerung kaufen, wenn Sie auch am Anfang ohne Invulnerability spielen wollen.

Eines der wichtigsten Zubehörteile ist der Afterburner. Denn nur mit diesem schafft man es, den meisten Feinden zu entkommen. Da weglaufen ein großer Bestandteil Ihrer Privateer-Spielstrategie sein sollte, ist ein Afterburner eigentlich unerläßlich. Weil der Afterburner aber Energie aus den Waffensystemen abzieht, sollte man es vermeiden, ihn zu benutzen, wenn Sie es gerade mit einem Fünfer-Verband aus Piraten aufnehmen wollen.

Repair Droid: Der Knabe ist im späteren Verlauf des Spiels lebenswichtig. Da Sie bei einer Kurier-Mission nirgendwo landen können, sind Sie darauf angewiesen, den Droiden an Bord zu haben. Er arbeitet zwar relativ langsam, aber immerhin bringt er Ihr Schiff wieder in Schuß. Sobald also die wichtigen Kuriermissionen in der Handlung nahen, sollte der Repair Droid in Ihrem Inventar sein.

Die mächtigste Waffe im Spiel ist die Tachyon Cannon – vorausgesetzt, Sie haben sich ein paar Engine Upgrades geleistet. (Die Steltek-Waffe ist natürlich ausgenommen). Die Kombination von Durchschlagskraft und Nachladezeit wird von keiner anderen normalen Waffe übertroffen.

Beim Missile-Kauf sollte man darauf achten, immer nur einen Typ an Bord zu haben – ansonsten müssen Sie zu oft die W-Taste drücken, um auf einen anderen Missile-Typ umzuschalten. Die IR-Missiles sind sehr preiswert und lohnen sich in Situationen, bei denen man einer großen Zahl von Gegnern ausgesetzt ist. 10 Missiles kosten so wenig, daß es sich lohnt, sie einfach rauszufeuern und die Gegner zu schwächen – vorausgesetzt Sie kriegen Geld für das Vernichten der entsprechenden Gegner.

Waffentürme: Da es kein automatisches Feuer gibt, ist es ziemlich nutzlos, sich mit mehreren Waffentürmen und Kanonen auszustatten. Einen Turm mit einem Traktorstrahl sollten Sie sich allerdings gönnen; der Traktorstrahl ist öfters ganz nützlich und gegen Ende lebensnotwendig. Um den Traktorstrahl zu aktivieren, muß das entsprechende Ziel mit der L-Taste »gelockt« werden.

Die Qual der Missionenwahl

Sobald Sie Ihr Schiff einigermaßen aufgerüstet haben, sollten Sie sich bei beiden Gilden einschreiben, um auf Planeten eine möglichst große Auswahl an Missionen zu haben. Richtig erfolgreich kann man mit den Missionen eigentlich nur sein, wenn man mehrere gleichzeitig annimmt, die sich in einem Aufwasch erledigen lassen. Also: Papier und Bleistift nehmen, beide Gilden und Missionscomputer aufsuchen und alle Ziele kurz notieren. Niemals eine Mission annehmen, der man sich nicht gewachsen fühlt – die Beschreibungen der Gilden sind immer sehr akkurat, der Missionscomputer schickt Sie aber schon mal in eine wildere Gegend als der Missions-Text vermuten läßt.

Transport- und Kurier-Missionen haben einen Haken: Sie dürfen nirgendwo landen. Wenn Sie also beispielsweise einen Transport nach A und einen nach B gleichzeitig annehmen, und auf A landen, ist die Mission für B damit gescheitert. Wenn man Sie für einen Transport engagiert, dann nur für prompte und direkte Lieferung.

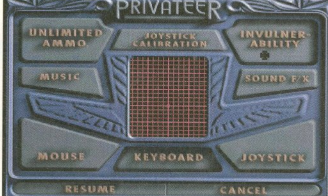
Für Missionen, bei denen man einen bestimmten Gegner zerstören soll, gibt es einen umgekehrten Haken: Sie bleiben so lange im Computer, bis der Gegner wirklich vernichtet ist. Aus solchen Missionen können Sie nicht vorzeitig aussteigen. Ist der Gegner zu hart für Sie, ist einer der drei Slots in Ihrem Missions-Computer belegt. Gewöhnen Sie sich deswegen an, den Spielstand zu speichern, BEVOR Sie Missionen annehmen.

Wenn Sie Begleit-Missionen fliegen oder ein bestimmtes Schiff beschützen sollen, sind die FF (Friend or Foe)-Missiles recht empfehlenswert; sie suchen sich automatisch das nächstbeste feindliche Schiff (sprich: Rotes Schiff auf dem Radar). IR-Missiles sind NICHT Infrarot, sondern Image Recognition-Missiles. Sie müs-

sen mit der L-Taste auf ein Ziel fixiert werden. Dieses verfolgen sie dann allerdings mit einer unerbittlichen Hartnäckigkeit.

Strategien für den Weltraumkampf

Es lohnt sich nicht zu kämpfen, wenn Sie nicht explizit dafür bezahlt werden. Geld für Abschüsse gibt es nur, wenn Sie einen entsprechenden Auftrag haben, ansonsten zahlen Sie drauf (für Waffen etc.). Deswegen sollte die oberste Devise immer lauten: abhauen. Kaufen Sie einen dicken Engine-Upgrade, den Afterburner und üben Sie Zielfliegen auf den Jump-Point. Der Hyperraumsprung funktioniert auch, wenn Sie mit vollem Karacho in den Jump Point fliegen – Hauptsache, Sie drücken die J-Taste in dem Augenblick, in dem der blaue Kreis den Bildschirm voll ausfüllt.



Der Invunerability-Schalter im Options-Menü ist für reine Handels-Flüge sehr nützlich

Das Energie-System von Privateer ist eine genaue Betrachtung wert: Die Engines liefern nicht nur Schub für den Antrieb, sondern auch Energie für Waffen, Afterburner und Schilde. Wenn Sie die Schilde zurückfahren (Taste S), können Sie schneller schießen; wenn nicht schießen, können die Schilde schneller regenerieren. Um nicht in Energie-Schwierigkeiten zu kommen, sollten Sie die Engines einen Level höher kaufen, als die Schilde. Für Engine Level Zwei also nur Shield Level Eins; dann bleibt genug Energie im System, um die Schilde schnell zu laden und schnell zu feuern; bei gleich hohen Leveln wirkt sich die Feuerrate negativ aus.

Wenn Sie mehrere Miltia-Schiffe auf dem Gewissen haben, sind Sie bei diesen Leuten reichlich unbeliebt. Dauerfeuer von beiden Seiten der Komfliktparteien ist meistens die Folge. Es gibt einen undo-

SEKTOR	SYSTEM	TYP	SEKTOR	SYSTEM	TYP
119CE	-	-	Nitir	Nitir	Agricul.
17-AR	-	-	Oxford	Oxford	Base
41-GS	-	-	Padre	Magdalina	Pleasure
44-P-IM	-	-	Palan	Basra	Refinery
Aldebran	Matahari	Pleasure	Palan	Palan	Agricul.
Auriga	Beaconsfield	Refinery	Pender_s Star	-	-
Auriga	Elysia	Agricul.	Pentonville	-	Pirates
Blockade Point Alpha	-	-	Perry	Anapolis	Refinery
Blockade Point Charlie	-	-	Perry	Perry Naval Base	Base
Blockade Point Tango	-	-	Pestillence	-	-
Capella	-	Pirates	Pollux	Remus	Refinery
Castor	Romulus	Mining	Prosepe	Savatov	Mining
CM-N-1054	-	-	Pyrenees	Basque	Mining
CMF-A	-	-	Pyrenees	New Iberia	Agricul.
Crab 1Z	-	-	Ragnarok	Mjolnar	Agricul.
Death	-	-	Raxis	Gracchus	Refinery
DN-N1912	N 1912-1	Pleasure	Raxis	Trinsic	Agricul.
Famine	-	-	Regallis	Kronecker	Mining
Freya	-	-	Rikel	Siva	Agricul.
Hind_s Variable N.	Meadow	Refinery	Rikel	Vishnu	Mining
Hind_s Variable N.	Oresville	Agricul.	Rygannon	Rygannon	Mining
Hyades	Charon	Mining	Saxtogue	Olympus	Pleasure
J900	-	-	Shangri-La	Erewhon	Pleasure
Junction	Burton	Agricul.	Sherwood	-	Pirates
Junction	Speke	Pleasure	Sumn Kapta	-	Kilrathi
Junction	Victoria	Agricul.	Surtur	Surtur	Agricul.
KM252	-	Pirates	Telar	-	Pirates
Lisacc	Lisacc	Mining	Tingerhoff	Bodensee	Agricul.
Mah_Rahn	-	Kilrathi	Tingerhoff	Munchen	Refinery
Manchester	Thisbury	Refinery	Tr_Pakh	-	Kilrathi
Manchester	Wickerton	Refinery	Troy	Achilles	Mining
Metstar	-	-	Troy	Hector	Mining
Midgard	Heimdel	Agricul.	Troy	Helen	Agricul.
ND-57	New Reno	Pleasure	Valhalla	Valkyrie	Mining
New Caledonia	Edinburgh	Refinery	Varnus	Rodin	Agricul.
New Caledonia	Glasgow	Refinery	Varnus	Rilke	Refinery
Newcastle	Liverpool	Refinery	War	-	-
New Constantinople	Edam	Agricul.	XXN-1927	Jalson	Pleasure
New Constantinople	New Constantinople	Base	XXN-1927	Joplin	Refinery
New Detroit	New Detroit	Base	Xytani	-	-
Nexus	Macabee	Mining			

Alphabetisch sortiert: Alle bekannten Sektoren und deren Systeme. Einige Piratenbasen könnten wir übersehen haben; diese wären dann allerdings nur in Systemen zu finden, die ansonsten leer sind.

kumentierten Trick, den eigenen Status wieder aufzubessern: Für jedes Militia-Schiff, das Sie aus Versehen vernichtet haben, müssen Sie fünf Piraten erledigen. Dann sollte Ihr Status wieder auf das normale Niveau gesetzt werden. Die beste Methode, dieses Malheur ganz zu vermeiden ist natürlich die Investition in die besten Scanner-Systeme, die Sie kriegen können.

Galaktischer Schnäppchenführer

Die Beschreibung der einzelnen Planeten-Typen im Handbuch ist im großen und ganzen vollständig; wenn Sie danach Ihre Einkaufsliste zusammenstellen, können Sie im Handel schnell Geld verdienen. Einige Geheimtips: Je abgelegener ein Planet liegt, desto mehr Geld kriegen Sie für Ihre Waren. Systeme mit nur einem Jump-Point sind im allgemeinen lukrativer als Verkaufsstelle. Wenn Sie einen Traktor-Strahl haben und im Raumkampf einen Gegner zerstören, können Sie manchmal den Piloten retten. Anstatt ihn nun einfach freizulassen, können Sie ihn auf einem Agrar-Planeten als Sklaven verkaufen – viel Geld und wenig Risiko.

Die Story

Die in Privateer versteckte Story, die in der Entdeckung einer Alien-Rasse gipfelt, müssen Sie sehr akkurat durchspielen. Von den ca. 25 Missionen darf nicht eine schief gehen, sonst verlieren Sie sofort den Handlungsrahmen. Auch wenn es sehr reizvoll erscheint, sich gleich nach New Detroit zu begeben um Sandoval zu treffen und loszulegen: Gehen Sie es langsam an. Besorgen Sie sich ein gutes Schiff, gute Ausrüstung und viel Flugerfahrung. Denn Sie werden wenig Zeit haben, während der Story-Missionen noch normale Jobs nebenbei zu übernehmen. Wichtig: Speichern Sie regelmäßig vor und nach jeder Mission. Es wäre doch zu schade, sieben Missionen noch mal fliegen zu müssen, nur weil Sie eine verpatzt haben und nicht mehr weiterkommen.

Noch ein Tip zu Taylas Missionen: OK, während dieser Jobs haben Sie einen schlechten Status bei der Militia und den Confeds – aber davon können Sie sich wieder erholen. Ganz abgesehen davon, daß Sie diese Missionen durchstehen müssen, um die weitere Handlung zu sehen, gibt es am Ende auch ein ganz spezielles Zubehör-Teil: Eine geheime Cargo-Erweiterung, die die Militia nicht scannen kann. Dort können Sie also beliebig viele illegale Schmuggelware unterbringen. Wieviel Secret Slots noch frei sind, können Sie am Cargo Manifest ablesen. Achtung: Auch das Artifact wird im Secret Compatment abgelegt; kaufen Sie also nicht zuviel Schmuggelware, sonst kann die Militia Sie orten.

Das Osterei des Todes

Sie haben die Waffe aus der Steltek-Basis geklaut und jetzt fliegt Ihnen das grüne Ei aus der Titelsequenz hinterher. Zerstören läßt es sich nicht – was tun? Flüchten heißt die Devise. Suchen Sie sich den nächst gelegenen Minen-Planeten und gehen Sie dort in die Bar; dann erhalten Sie ein Angebot von der Navy, das Sie besser nicht ausschlagen sollten. **(bs)**

KLEINE BUGS...
...und wie man sie umgeht:

Hilfe! Ich soll in Rygannon einen Nav-Punkt 3 anfliegen – aber den gibt es nicht!
Ein kleiner Bug im Missions-Computer zeigt Ihnen diesen Nav-Punkt; es gibt ihn tatsächlich, Sie werden ihn bei einer späteren Story-Mission entdecken.
Panik! Ich soll Hunter Toth zum Planeten begleiten – wir sind da, aber der Knabe landet nicht!
Die Missionsbeschreibung ist falsch. Hunter ist erst sicher, wenn alle angreifenden Retros vernichtet wurden. Sie sehen ihn nie landen; landen Sie selbst, wenn alle Retros weg sind.

RETURN TO ZORK

AUSGE-ZORKT

Keine Zorkmids mehr? Ärger mit Morphius? Keine guten Witze in Sicht? Unsere Lösung zu Activisions Neuling hilft Ihnen durch das Great Underground Empire.

Mit »Return to Zork« ist Activision eine furiose Wiederbelebung des Infocom-Labels gelungen. Das Grafik-Adventure gehört zum komplexesten, was es derzeit auf dem Markt gibt. Wenn Sie an einem der happigen Puzzles hängen, hat Zorkologe Boris Schneider den passenden Hint für Sie. Unsere Tips sind nach den Orten im Spiel sortiert. Die Karten helfen bei der generellen Orientierung (es ist nicht jeder Ort verzeichnet). Blaue Pfeile deuten an: Diesen Weg können Sie erst gehen, wenn Sie ein Puzzle gelöst haben. An vielen Stellen im Spiel sind manche Wege erst zu sehen, nachdem man sich um 180 Grad gedreht hat (beispielsweise an den Brücken). Sie sollten einfach mal langsam über den Bildschirm mit dem Mauszeiger streichen, um zu sehen, wo er seine Form ändert.

Einige allgemeine Tips sollten Sie beachten: Immer wieder speichern ist lebensnotwendig; es gibt einige Situationen, in denen man sich in überwindbare Sackgassen befördert. Sterben können Sie (im Gegensatz zu vielen anderen Adventures) auch. Ebenfalls wichtig: Wirklich alles lesen und alles photographieren. Zu jedem Puzzle im Spiel gibt es glasklare Hinweise, man muß nur die einzelnen Charaktere sehr gezielt ausfragen. Viele Puzzles sind nur lösbar, wenn man den Charakteren Photos zeigt und Tonbandaufzeichnungen vorspielt. Zu vielen an sich abstrusen Rätseln gibt es den passenden Tip in den Akten des Bürgermeisters. Ein letzter Tip: Wenn Sie einmal mit den Geiern geflogen sind, können Sie jeden Punkt auf der Landkarte durch anklicken erreichen; nur dadurch sind im Endspiel einige Puzzles lösbar.

Valley of the Vultures

Gleich zu Beginn des Spiels sollten Sie den Stein nehmen und auf den Geier werfen. Die »Bonding Plant« sollten Sie mitnehmen, aber nur, indem Sie diese mit dem Messer ausgraben. Sollten Sie die Pflanze einfach ausgerupft haben, und sie dadurch später nicht verwendbar sein (Sie merken es dann schon), dann essen oder verbrennen Sie die tote Pflanze; erst dann wächst an dieser Stelle eine neue nach.

Lighthouse

Hier kommen Sie ganz am Anfang und kurz vor Schluß des Spiels nochmal vorbei. Zu Beginn ist es nur wichtig, sich mit dem Keeper freundlich zu stellen und ihn auszuhorchen. Hinter dem Lighthouse können Sie aus den Brettern und den Ranken (mit dem Messer abschneiden) ein Boot bauen.

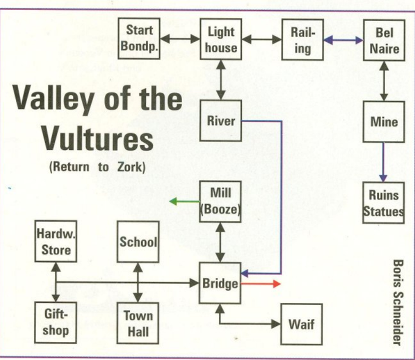
Um später wieder hierherzukommen (bitte nur weiterlesen, wenn Sie schon schrecklich weit sind) brauchen Sie die Geier. Reden Sie mit dem Keeper und geben Sie ihm Illuminyte. Danach zeigen Sie ihm die bisherigen Teile der Disc. Dann rauf auf das Geländer. Seil mit dem Spezialknoten festbinden, an das Seil den Talon binden und zum Baum rüberwerfen! Klettern Sie auf die andere Seite und lassen Sie sich sofort per Geier zum Leuchtturm zurücktransportieren, um den Talon und das Seil wiederzuholen. Der Tempel ist ab sofort auch per Geier erreichbar.

Town Hall

Die Akten beim Bürgermeister sind nahezu lebensnotwendig: Genau durchlesen, verdächtiges mitschreiben (beispielsweise das Gedicht zu den Musen). Später kann der Bürgermeister einen der Witze übersetzen.

Schoolhouse

Hinein kommen Sie, indem Sie mit der Kurbel gegen die Glocke schlagen. Das »Notebook« verzeichnet automatisch alle Teile der Story, die Sie kennen; nur mit vollem Notebook kriegen Sie die komplette Punktzahl. Wenn Sie Ms. Peepers das Witzebuch zeigen, erhalten Sie die wichtige Bandaufnahme, daß Rebecca es übersetzen könnte.



Die Oberwelt von Return to Zork muß mehrere Male aufgesucht werden

Hardware Store

Nehmen Sie sich Kiste und Kurbel, aber lassen Sie die Mäuse in Ruhe - Sie brauchen sie nicht.

Gift Shop

Hinein kommen Sie mit dem Schlüssel, den Sie hinter der alten Mühle finden. Sie dürfen drei Dinge aus dem Laden nehmen (steht in dem Brief!): Batterie (für den Teleorb), Geld und Tickets (aus der Registrierkasse).

Unter der Brücke: Waif

Drehen Sie sich an der Brücke um (Vorsicht, nicht darüber gehen!) um zwei neue Richtungen zu erkennen: Nach unten geht es zum Waif. Seien Sie freundlich und geben sie Ihm die Dizzyworld-Tickets.

Old Mill

In der alten Mühle müssen Sie mit Booz Miller das Toasting-Ritual mitmachen. Nehmen Sie das Glas, kippen Sie es in die Topfpflanze, dann prosten Sie Booz zu und trinken. Nach dem dritten Trinkspruch können Sie Booz die Wagenschlüssel abnehmen! Nach dem vierten kippt der Arme um. Hinter der Mühle finden Sie die Schlüssel für den Gift Shop, sowie das Mühlrad: Nehmen Sie die Sperre heraus, um die Falltür zu öffnen (wenn Booz einmal betrunken war). Die Tür unten läßt sich mit Booz's Schlüsseln öffnen. Achtung: Übersehen Sie die »Metal Flask« nicht, die oben liegt!

Temple of Bel Naire

Lassen Sie das echte Schwert von der Hohepriesterin »heilig« sprechen. Nehmen Sie den Schild mit. Auf dem Rückweg sehen Sie den Eingang zur Zwergenmine.

Dwarf Mine

Ganz schön große Zwerge, aber was soll's. Nehmen Sie den Schutzhelm und zeigen Sie Ihr Schwert. Lauschen Sie dann dem Dialog der beiden Zwerge; das sind versteckte Anweisungen für Ihre Fahrt im Minenwagen. Falls Sie nicht alles mitbekommen haben, hier die genaue Reihenfolge (klicken Sie

TUTTO COMPLETTI

Ausgabe 1/93



Lemmings 2 • Super VGA: Die neue Grafik-Standardkarte für Edel-Spiele • Tests: Car & Driver, Comanche, David Leadbretter's Golf, King's Quest u.v.m.

Ausgabe 2/93



14 Soundblaster im Test • Lösungen: Sherlock Holmes, King's Quest VI, Quest F. Glory III • Tests: Alone in the Park, Amazon, Amberstar, Battle-chess,...

Ausgabe 3/93



Test z.B.: Solitaire für Windows, Ultima Underworld II, WWF European Rampage • Tips & Tricks: Comanche, Alone in the Dark, Clouds of Xeen - Klein & Fein - Goblins 2 • ...

Ausgabe 4/93

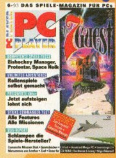


Ausgabe 5/93



Tests: u.a. Dogfight, Empire Deluxe, International Athletics, The Legacy, Lethal Weapon, Maelstrom • Tips & Tricks: X-Wing, Space Quest V, Ultima Underworld II - Ringworld

Ausgabe 6/93



Land O´Lore: Vorschau der neuen Rollenspiel-Serie • Tests • Tips & Tricks: Shadow of the Comet, Secret of the Rainforest - Technik-Treff • ...

Ausgabe 7/93



Pirates Gold: Kultspiel im VGA-Kleid • Tests: u.a. Ashes of Empire, Prince of Persia 2 • Tips & Tricks: The 7th Guest, Freddy Pharkas, X-Wing, Serpent Isle • ...

Ausgabe 8/93



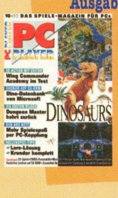
Superschnelle neue Grafikkarten und wie man sie einbaut • Cocktailrezept-buch für Windows • Tests: Betrayal at Krondor, Return of the Phantom • Messeneuheiten CES

Ausgabe 9/93



Alles rund um Abenteuerspiele • Tests: u.a. NHL Hockey, Day of Tentacle, ...• Tips & Tricks zu Betrayal at Krondor und vielen anderen • Großer Soundkarten-Vergleich • ...

Ausgabe 10/93



Saurier auf CD ROM – großer Vergleichstest • Tests: u.a. Secret of Monkey Island, Eight Ball Deluxe, Burntime, Galactic Warrior Art • Tips & Tricks zu Lost Vikings u.v.a.

Ausgabe 11/93



High-End-PCs im Test • Reel Magic – die neue Videokarte • Tips & Tricks u.a. zu Prince of Persia 2, Lemmings, Maniac Mansion • 50 Seiten Spiele-Tests • Tips zur Viren-Bekämpfung

Ausgabe 12/93



Diese Ausgabe halten Sie gerade in Händen. Bestellen Sie das Heft doch auch für Freunde oder Kollegen. Senden Sie dazu einfach den Coupon zurück.

Einfach die Ausgaben der PC PLAYER auswählen, die noch fehlen, und gleich bestellen. Dazu Coupon ausfüllen, ausschneiden und faxen oder einsenden. Übrigens, wenn der Coupon nicht reicht, geht's auch so: Auf dieser Seite alle Hefte, die benötigt werden ankreuzen. Seite aus dem Heft heraustrennen, einsenden und faxen. Unsere Fax-Nummer lautet

Fax **0 89/24 01 32 15**
Tel. 0 89/24 01 32 22

oder schicken Sie den Coupon an:
DMV-Verlag Leser-Service, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München

JA ich möchte meine PC Player Sammlung tutto completti!

Ich bestelle folgende Exemplare und bezahle per Bankeinzug

Konto-Nr. ____________________

BLZ/Bankverbindung ____________________

oder lege einen Scheck bei (quittierte Rechnung liegt der Sendung bei).

___ Stück für je DM 5,80 der Ausgabe (1-5/93) ______ : DM ________

___ Stück für je DM 6,50 der Ausgabe (ab 6/93) ______ : DM ________

zuzüglich Porto (innerhalb der BRD) : DM 4,-

Gesamtsumme : DM ________

Name,Vorname ____________________

Straße ____________________

PLZ, Ort ____________________

Unterschrift ____________________

Dieses Angebot gilt nur innerhalb der Bundesrepublik Deutschland.

PC PLAYER
DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Heinrich Lenhardt (hl) und Boris Schneider (bs);
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Thomas Werner (tw), Toni Schwaiger (ts)
Gastautor:
Anatol Locker (al)

SCHLUSSREDAKTION UND KOORDINATION
Babs Schwaiger (ba)

LAYOUT
js-team, Rolf Boyke

TITEL
Gestaltung: Oliver Kneidl. Artwork: Psygnosis

FOTOGRAFIE
Detlef Kansy

GESCHÄFTSFÜHRER
Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Gruberstraße 46a, 85586 Poing
Telefon: (08121) 7690, Telefax: (08121) 790 46

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung gesamt: Stefan Grajer
Leitung Verkauf: Britta Fiebig (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376
Koordination Ausland: Sarah Money, Tel. (08121) 769-350

ANZEIGEN-DISPOSITION
Katharina Pickl, Tel. (08121) 769-340

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Zittelstraße 6, 80796 München

VERTRIEBSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

VERTRIEB
MZV
Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK
Druckerei Jungfer, 37412 Herzberg

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
DMV-Verlag, PC-Player Abonnementverwaltung
Postfach 20 06 44, 80006 München
Tel.: 089/5 11 72 83 + 5 11 72 84
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 66,50
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 56,00
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 84,00
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage
Bankverbindungen:
Postscheck Frankfurt/M.: Kontonr. 23043-608
Bayerische Vereinsbank Markt Schwaben, BLZ 700 202 70,
Kontonr. 478 344 49
Abonnementbestellung Österreich:
Alpha Buchhandels GmbH, Rembrandtstraße 9, A-1020 Wien
Tel.: (02 22) 33 09 754, Fax: (02 22) 33 08 754/20
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,–
Abonnementbestellung Schweiz:
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 85 01 11, Telefax (041) 85 28 85
Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: 089/2 40 13 -2 22, Fax: 089/2 40 13-2 15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

immer gleich NACH einer Abzweigung einmal für die nächste Abzweigung, also gleich nach Betreten des Wagens einmal links, dann nach der Linkskurve einmal rechts, und so weiter...): links, rechts, geradeaus, rechts, links, rechts, geradeaus, rechts, links, links, rechts, geradeaus.

Ruins with Statues

Das Gedicht beim Bürgermeister sagt Ihnen, welche Statue welche Gegenstände erhält. In der Reihenfolge von links nach rechts: Staff, Talon, Thermozz, Nichts(!), Helmet UND Box (!), Shield, Teleorb. Dann die Flying Disc in die Mitte legen und den grünen Knopf drücken, zurücklehnen und zugucken!

THE GREAT UNDERGROUND EMPIRE

General Store

Die Tür müssen Sie mit einem Draht öffnen. Im Shop sollten Sie sich die Ratten schnappen und SOFORT in die Box tun. Dann schütteln Sie die Cornflakes-Packung zweimal, um eine nützliche Flöte zu ergattern.

Moodocks

Bei Moodock müssen Sie eine Partie Survivor spielen - keine Panik, Sie können praktisch gar nicht verlieren! Danach erhalten Sie eine Münze und ein Schwert.

Inn

Hier müssen Sie eigentlich nur rein, um Punkte zu holen. Wenn Sie genug Geld für ein Zimmer haben, mieten Sie sich eins. Im Zimmer schalten Sie das Radio an, legen das Illuminyte neben das Radio und schalten das Licht aus (Anti-Grue-Schutz). Die Traumsequenz klärt einiges der Story auf.

Blacksmith

Ein übler Geselle. Bringen Sie ihm das Schwert von Moodock zum Reparieren. Holen Sie es sich ein paar Züge später wieder ab. Sobald Sie das Schwert wiederhaben, müssen Sie zum Metallic Tree (neue Münzen holen). Das Schwert geht kaputt, was nicht sein kann, denn es ist doch das Unzerstörbare! Also zurück zum Blacksmith, der Ihnen einen Gutschein gibt, den Sie bei Ben am Boot einlösen können.

Außerdem kann der Blacksmith einen der Witze übersetzen - gegen Zahlung von einem Zorkmid (er will anfangs zwei, gibt Ihnen aber einen zurück; der Witz funktioniert trotzdem!)

Incenerator

Hier verbrennen Sie einen Gegenstand. Schublade Zwei öffnen; Ding hineinwerfen, Schublade Zwei schliessen, Schublade Eins öffnen und Überreste begutachten.Was soll man verbrennen? Sie brauchen die Bra Box und müssen die Überreste dann noch mit etwas Wasser kühlen. (Flask bei Rebecca Snoot mit Wasser füllen).

Ruinen

In den Ruinen liegen »Tiles« und (wenn Sie sich umdrehen) ein Rahmen, in den Sie die Tiles legen - fertig ist das Puzzle. Daraus müssen Sie einen Satz zusammensetzen. Der richtige Satz lautet: Water unseen at falls mix with bat droppings yields potion for ... Das letzte Wort erscheint dann. Außerdem finden Sie dann an der selben Stelle zwei Klumpen Illuminyte und ein Teil der Flying Disc.

Woods

Das Wald-Labyrinth haben wir für Sie in Bild 3 aufgezeichnet. Die Farben haben folgende Bedeutung:

Gelb: Der Metallic Tree hat interessante Blätter. Hauen Sie mal mit dem Schwert dagegen (dadurch stellen Sie später auch fest, daß Sie das falsche Schwert haben)

Türkis: Der Bogenschütze ist blind; bieten Sie ihm einen erleuchtenden Drink an.

Orange: Dunkel? Ein Streichholz hilft. Seien Sie nett zu der Fee, dann gibt es Feenstaub (der Sandmann-ähnliche Wirkung hat).
Grün: Dieser Baum kennt einige Lieder, die zur Vervollkommnung Ihres Notizbuchs dienen (und zudem versteckte Hinweise enthalten).
Rot: Diese Falle entschärfen Sie wie folgt: Beliebigen Gegenstand hineinwerfen, dann Falle mit dem Schwert oder Messer öffnen, um Gegenstand wiederzukriegen.
Hellblau: Die Wildschwein-Statue enthält einen Teil der Flying Disc. Sie brauchen das echte, reparierte Schwert, um sie zu öffnen.
Lila: Die Spinne ist tödlich, sofern Sie sie nicht mit einem spinnen-ähnlichen Gegenstand (das Necklace) erschrecken.

Whispering Woods

Dieser Wald ändert sich bei jedem Spiel, deswegen ist hier keine Karte möglich. Ist auch nicht nötig: Wenn Sie die Fledermäuse am Eingang loslassen, markieren sie Ihnen den Weg auf ihre Weise. Um gegen den Dunkelheits-Spruch anzukämpfen, müssen Sie dreimal Milch getrunken haben (wo Sie das machen, ist egal; kann also auch direkt bei der Kuh sein).

Dock

Dem nach dem Klingeln erscheinenden Fährmann zeigen Sie die Münze von Moodock - nicht geben, nur zeigen!

Ferrymans Island

Hier ist Canucks Hütte. Canuck wurde in eine Ente verwandelt; um ihn wiederherzustellen, lesen Sie die Zauberspruch-Rolle. Reden Sie viel und lange mit Canuck - offensichtlich ist er manchmal nicht er selbst! Lassen Sie ihn möglichst früh einen Witz übersetzen. Wenn die Rede auf die Flying Discs kommt, und Sie dann die Flasche ansprechen, verkleinert er Sie in das Flaschenschiff. Sie haben hier tatsächlich nur wenige Minuten Zeit (wenn Sie sehen wollen, was Ihnen bei Zeitüberschreitung blüht, gehen Sie auf dem Schiff nach unten. Kennen wir den Herrn nicht aus einem anderen Spiel? Er konnte nur 15 Minuten die Luft anhalten!). Die Kombination für den Safe finden Sie, wenn Sie ganz nach oben gehen. Nehmen Sie den Lappen, putzen Sie das Metallstück und behalten Sie dieses unbedingt in der Hand, wenn Sie die Flasche wieder verlassen.
Schauen Sie sich außen an der Tür den Türklopfer, dann die Blueprints, dann wieder den Türklopfer an. Benutzen Sie das echte Schwert, um an den interessanten Teil des Türklopfers zu kommen. Sobald Sie wieder in Shanbar (GUE-Version) sind, nehmen Sie den Magneten in die Hand und benutzen die Pfeife aus dem General Store. Ab sofort können Sie jeden Punkt auf der Landkarte einfach durch Anklicken erreichen.

Bens Boathouse

Zuerst einmal sollten Sie sich von Ben den Spezialknoten beibringen lassen. Wenn Sie das echte Schwert vom Schmied gekriegt haben, sollten Sie das Boot chartern. In den Motor gehören die Ratten aus dem General Store (die Mäuse aus dem Hardware Store haben nicht genug Power). Später können Sie bei Ben das echte Schwert gegen einen Gutschein vom Schmied tauschen. Wenn Sie Ben das Foto eines weiblichen Bewohners der Gegend zeigen, erinnert er sich an seine Ex-Freundin und gibt Ihnen einen Brief mit.

Witch Ita

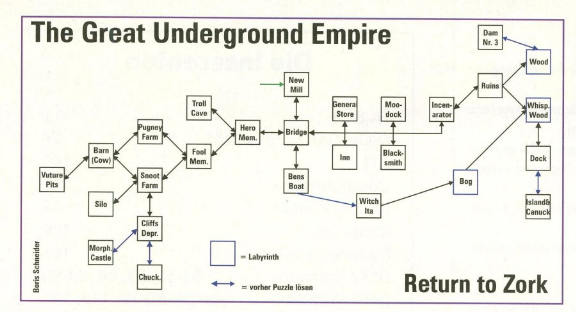
Zuerst einmal: Immer nett sein (sonst verwandelt sie Sie in eine Ratte). Fragen sie Ita über die Bats (Fledermäuse) aus, fragen Sie (über die Karte) nach den Whispering Woods und zeigen Sie ihr die Milch. Warten Sie in jedem Fall, bis sie Ihnen ausdrücklich erlaubt, die Bats mitzunehmen. Geben Sie Ihr auch den Brief und nehmen Sie den Stock. Damit gehen Sie durch den Sumpf (Bog). Ita kann ebenfalls einen der Witze übersetzen.

Bog

Wenn Sie den Staff von Ita haben, staken Sie damit im Boden herum, bevor Sie

Die Inserenten

Dieser Ausgabe liegen Beilagen der Firmen Comtrade Computer AG, DMV Vertieb und Funware Handels GmbH bei.



Das Great Underground Empire hat sich seit den letzten Zorks ganz schön verändert

das entsprechende Feld betreten. Der Aufbau der Sümpfe ändert sich von Spiel zu Spiel, eine Karte ist also unmöglich zu zeichnen.

Heros Memorial

Hat keinerlei Bedeutung

Troll Cave

Wenn Sie den Helm von der Zwergenmine haben, können Sie hier eintreten. Das Skelett vor dem Eingang hat in den Sand geschrieben, wie Sie mit den Trolls fertig werden: Ein Schlag links, dann oben, dann unten. Den Trollkönig müssen Sie ganz schön einschüchtern: Erst das Schwert zeigen (nicht geben!) dann noch ein paar mal bedrohen - schon haben Sie das Halsband. Erwähnten wir, daß das alles nur funktioniert, wenn Sie das Schwert im Tempel präparieren haben lassen?

Fools Memorial

Das Witzebuch mitnehmen. Folgende Personen können Witze übersetzen: Canuck, Rebecca (nach Überredung mit einer Bandaufnahme von Mavis Peepers und etwas Wartezeit), der Bürgermeister, Ita und der Schmied (na ja, der nur einen halben, aber das reicht, falls Sie das Rebecca-Puzzle nicht gelöst haben oder Canuck zu früh verwandelt haben).

Pugneys Farm

Lassen Sie die Bra Box liegen, bis Ihnen Pugney das ausdrücklich erlaubt! Das erreichen Sie, in dem Sie mit ihm reden und laufend auf »apologetic« klicken.

Barn

Sie brauchen zweimal Milch aus der Kuh. Gemolken werden kann nur in die Thermoskanne. Vorher müssen Sie Ihre Hände anwärmen: Stroh nehmen und mit einem Streichholz anzünden. Nach dem ersten Melken sollten Sie zweimal trinken. Dann müssen Sie die Kuh mit Karotten füttern, ein zweites Mal melken und noch einmal trinken - der letzte Schluck muß in der Kanne bleiben!

Vulture Pits

Sie brauchen das gefrorene Fleisch aus Rebeccas Kühlschrank (das inzwischen verdorben sein sollte) und den Fairy-Dust: Fleisch einstäuben und in die Pit werfen. Dann hineinschleichen und die Schwanzfeder (Talon) nehmen, die Bumerang-Qualitäten hat.

Snoots Farm

Bei Ihrem ersten Besuch schleichen Sie sich durch das Fenster ein und überraschen Rebecca beim Zähneputzen. Aus der Küche brauchen Sie das Fleisch und die Thermoskanne. In der Spüle können Sie das Geschenk von Waif waschen. Aus dem Schlafzimmer nehmen Sie den Spiegel (Alternative für den Zauber-Trubel bei Canuck). Alexis, den Höllenhund, sollten Sie einmal reizen, damit das Geräusch auf Band aufgenommen wird.

Silo

Einfach mit der Kurbel im Uhrzeigersinn drehen - mehr Karotten können Sie wirklich nicht wollen, oder?

Cliffs of Depression

Das Seil brauchen Sie auch an anderer Stelle, also nehmen Sie es immer mit, wenn Sie es nicht gerade hier brauchen, um sich abzuseilen.

Chuckles

Wenn Sie nicht hereinkommen, brauchen Sie eine lebende Bonding Plant - haben Sie gar keine, müssen Sie (per Geier) zum Startpunkt zurück. Haben Sie eine tote, müssen Sie diese vorher durch Verbrennen oder Aufessen vernichten.

Im Comedy Club müssen Sie vier der fünf Witze von Ihrem Tonband abspielen und erhalten dann ein weiteres Stück aus der Flying Disc.

Wall of Illusion

Läßt sich nur mit der kompletten, reparierten Flying Disc zerstören. Die sechs Teile sind: Bei Canuck (Flasche), beim Waif (Geschenk saubermachen), bei Chuckles (Witze erzählen), in den Ruinen (Schiebepuzzle lösen), Leuchtturm (Illuminyte vorbeibringen), in der Wildschweinstatue (mit dem echten Schwert zerstören). Bei den Statuen hinter der Mine werden die Teile dann verschweißt.

Flood Control Dam #3

Wenn Sie an der Spinne vorbei sind, sollten Sie nahe an den Wasserfall herantreten. Aus dem Schiebepuzzle geht hervor, daß Sie Wasser brauchen, daß man nicht sieht (also von der Rückseite des Wasserfalls). Außerdem brauchen Sie einen Metallbehälter (denn Sie wollen Illumynade mixen!). Benutzen Sie die Hinterlassenschaft der Fledermäuse und fertig ist der Unsichtbarkeitstrank.

ENDSPIEL

Wenn Sie die Wall of Illusion zerstört haben, geht es ans Eingemachte. Um die Tür zu öffnen, müssen Sie einen Pfeil in die Hand schießen. Den Ork hinter der Tür überlisten Sie, indem Sie sich erstmal unsichtbar machen und ihm dann mit dem Höllenhund-Geheul in die Flucht schlagen. Die danach folgende Brücke ist eine Falle: Die linke Seite ist unbegehbar. Werfen Sie JEDEN Gegenstand, den Sie haben, auf die Brücke (vorher unbedingt speichern!), dann erscheint nach einer Weile die stabilere rechte Seite. Hinter der Brücke gibt es keine Speichermöglichkeit mehr!

Das Survivor-Spiel gegen Morphius ist einfach zu gewinnen, wenn Sie regen Gebrauch von der »Pass«-Option (am unteren Bildschirmrand) machen. Sie müssen sich einfach einen Weg ausdenken, auf welchem Trembyle alleine über das Feld gelangen kann, ohne sich selbst in eine Sackgasse zu manövrieren.

Verfolgen Sie diesen Weg stur. Wenn Canuck Sie blockiert, können Sie einfach mit Pass dafür sorgen, daß er Ihnen den Weg freimacht.

Sollten Sie immer noch nicht gewinnen, hier einer der möglichen Wege: C2 D4 B3 D2 B1 A3 C4 B2 D1 C3 A2 C1 D3 B4. Denken Sie daran: Etwa jeden zweiten Zug wird Canuck Sie blockieren. Dann MÜSSEN sie Pass wählen, nicht einen Ersatz-Zug machen.

(bs)

Das Wald-Labyrinth; Erklärungen zu den Farben stehen im Text

KOMPLETTLÖSUNG

DARK SUN

SHATTERED LANDS

Vor lauter Sand und Monstern wissen Sie sich nicht mehr zu helfen? Kein Problem mit unserem Führer durch die Welt von Athas.

Die Wüste lebt – diese Erfahrung mußte schon so mancher Spieler machen, dessen Heldentrupp von Gegnerhorden in der sandigen Einöde darniedergestreckt wurde. Gegen die Monster können auch wir Ihnen nicht beistehen, aber viele andere Probleme lassen sich mit der folgenden Lösung beseitigen. Sie erhebt keinen Anspruch auf absolute Vollständigkeit, dürfte Ihnen aber aus allen möglichen Sackgassen heraushelfen. Einige Nebenstränge wurden aus Platzgründen allerdings nicht berücksichtigt.

Was müssen Sie eigentlich anstellen? Zunächst in der Arena mehrere Runden gegen die Monster überstehen (bringt Erfahrungspunkte), dann vom Slave Pen ausbrechen. Über die Sewers gelangt man schließlich ins Freie. Die drei Städte Teaquetzl, Cedrite und Geldron müssen besucht und zu Verbündeten gemacht werden. Doch diese Allianz gelingt erst dann, wenn diverse Sub-Missionen erfüllt sind. Zur Orientierung sollten Sie auch einen Blick auf die nächste Doppelseite werfen, wo wir eine Karte der gesamten Spielwelt mit allen Querverbindungen abgedruckt haben.

Slave Pen

Die Kämpfe in der Arena sind zu Anfang sicher nicht einfach, aber eine gute Gelegenheit, die Kampfwerte Ihres Teams zu verbessern. Übertreiben Sie es jedoch nicht, denn wenn nach einer Weile die Mountain Stalkers losgelassen werden, hilft meist



kein Jammern und kein Klagen mehr – die Party ist futsch.

In der Unterkunft spricht man mit dem Mädchen Gailia, die just dann von stechenden Kopfschmerzen heimgesucht wird, wenn sie über interessante Themen berichten möchte. Reden Sie mit dem durch die Gänge laufenden Trustee, der die Tür zur Küche aufschließt. Dort unterhalten Sie sich mit dem Koch, führen ihn zu dem Mädchen und tauschen sich anschließend mit der geheilten Gailia aus.

Sprechen Sie mit Mirlon, der Ihnen bei der Flucht behilflich ist. Sie können sich jedoch auch in der Arena bewähren und werden dann nach mehreren überstandenen Kämpfen von den Anführern der Sklavenbanden unterstützt. Wie auch immer – das Ziel bei Ihrer Flucht ist der Sewer-Eingang links oben. Auf dem Weg dorthin kann man einen Abstecher zum Templar machen und ihm das Schwert Bloodwrath abnehmen. Lassen Sie sich jedoch auf keinen Handel mit ihm ein, da er Sie sonst hinterlistig in eine Falle lockt.

Die Sewers

Sie kommen hier nach der Flucht heraus und treffen auf eine Horde halsabschneiderischer Ratten, die an Ihr Bargeld wollen. Durch eine einfache Drohung werden diese Gauner eingeschüchtert. Akzeptieren Sie jedoch auf keinen Fall den Auftrag des Anführers, einen Mord zu begehen. Reden Sie mit dem Häuptling des Rattenstammes, dessen Tochter befreit werden muß. Von ihm erhalten Sie eine Knochenkurbel, mit der zerbrochene Türräder bedient werden können.

Sie kämpfen gegen den Fanatiker und befreien die Häuptlingstochter. Zusammen mit ihr geht man zurück zum Ort und verteidigt den Skull-Tempel. Vom Häuptling erhalten Sie den Helm of Contemplation und begeben sich in den Skull-Tempel. Nach einer Unterhaltung mit einem der Rattenschädel nehmen Sie eine der Schüsseln, durchsuchen das Abflußrohr und gehen mit dem Parting Staff zum Wasserfall im nordöstlichen Abschnitt. Hier können Sie versuchen, zusätzliche Erfahrungen durch einen Kampf gegen Dagolar zu gewinnen. Diese Mission ist jedoch für die Lösung nicht unbedingt notwendig, so daß Sie sich auch gleich zum Ausgang begeben können. Die Schädel im Skull-Tempel geben zudem einen Tip, wie man durch einen Geheimgang entkommen kann.

Falls Sie doch einen Abstecher zu Dagolar wagen wollen: Zunächst trifft man dort den Gatemaster, der im weiteren Verlauf behilflich sein kann. Sie folgen ihm, töten die Wachen und nehmen vier Amulette. Jeder Charakter sollte eines um den Hals tragen. Mit dem Bruder Dagloars (einem Zombie) reden. Er marschiert durch das Feuer und macht Ihnen so den Weg frei, damit das große Duell gegen Dagolar schließlich steigen kann.

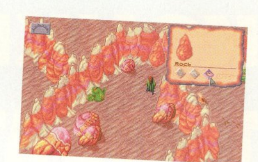
Felder & Wüste

Von einem Mann erhalten Sie einen Edelstein, wenn Sie ihm helfen wollen. Der Edelstein wird in den Obelisken gesteckt. Old One Eye hilft jedoch nur, wenn Sie durch den Geheimgang aus den Sewers geflohen sind. Der Früchtehändler verkauft Obst mit heilenden Eigenschaften; in die Wüste hinaus geht es jedoch durch das Tor – allerdings müssen Sie erst die Wachen besiegen.

In der Wüste sprechen Sie mit Ergus und finden so heraus, wie man nach Teaquetzl gelangt.

Teaquetzl

Vom Bürgermeister erhält man eine Aufgabe und nimmt die Belohnung aus den Kisten. Hier darf sich Ihre Gruppe zudem ausruhen. Der Visionary hän-



digt eine Rod aus, mit der man teleportieren kann. Ein Abstecher zu der Gegend mit dem Drachenmuster auf der Karte: Salzhändler Fendon verkauft hier seine Ware. Folgen Sie den braunen Mustern dreimal, dann entpuppt sich der Spurenleser als Verkäufer magischer Armbänder. Sofern man vorher den Arena-Ankündiger am Weiher (siehe unten) bedroht hat, kann man mit einer Schaufel im Auge des Drachen nach einem Schatz suchen.

Die Oase: In dem Gespräch mit dem Druiden erklären Sie sich bereit, den Templar und die Soldaten aus der Oase zu werfen. Anschließend erhält man vom Druiden einen Hinweis auf einen Schatz. Im Abschnitt »Teich« drohen Sie dem Arena-Ankündiger, bis er die Lage eines Schatzes preisgibt, den man auf der Drachenkarte finden kann.

Rund um die rote Wüste

Von Alagorn erhalten Sie einen Metalldetektor und einen Edelstein für den Obelisken. Insofern man von Father Garyn in Teaquetzl schon darum gebeten wurde, kann man ihm von Notaku Rankike-Mark

mitbringen. Der Tierdompteur Donami ist ein Betrüger – lassen Sie sich auf kein Geschäft mit ihm ein. Gehen Sie im Abschnitt »Convoy« zum verunglückten Wagen und greifen Sie die Mageras im Süden an. Sprechen Sie anschließend mit den Gefangenen und befreien Sie deren Kollegen. Bieten Sie Kalinin an, Ihnen zu folgen.

Bei »Caravan« kaufen Sie von Kel nur die Axt Soulcrasher oder den Edelstein für den Obelisken. Trinkt man Tobrians Wein, so wird man ausgeraubt. Im Norden erhalten Sie bei der Rastmöglichkeit von einer Frau Hintergrundinformationen.

Im Abschnitt »Geröll« sprechen Sie mit dem Schamanen. Anschließend müssen alle Schatten besiegt werden, um Els Ring aufheben zu können. Der riesige Schädel ist der Eingang nach Wyrm. Hier wartet eine weitere Nebenaufgabe, die zur Lösung des Spiels nicht unbedingt bewältigt werden muß.

Wyrm

Der Sklave am Eingang bringt Sie zu seinem Anführer. Dummerweise kann man nicht mit den Sklavenführern paktieren, sondern muß sie bekämpfen. Beim Ausgang wird man wieder von Schatten angegriffen. Weiter bei »Wyrm 2«: Balkazar warnt davor, näher zu kommen. Nach den Thri-Krien-und Babau-Attacken befreien Sie einen Magera. Dieser bringt Ihre Gruppe zu Balkazar, der ein Bündnis anbietet. Es kommt in jedem Fall zu einem Kampf; attackieren Sie jedoch nicht den unverwundbaren Balkazar, sondern zerbrechen als erstes den dreifachen Spiegel im benachbarten Raum durch dreimaligen Schwertangriff. Erst jetzt kann man Balkazar besiegen. Sie können dessen Schatzkammer plündern und gehen durch den Teleporter im Norden. Anschließend benutzen Sie die Teleporter in der folgenden Reihenfolge: Osten, Süden, Norden, Westen, Osten. Sie nehmen den Draketooth und kehren per Teleporter zurück.

Cedrite

Zu Chaya, der Bürgermeisterin des Dorfes Cedrite, sollten Sie freundlich sein – von ihr erhalten Sie dann den Edelstein für den Obelisken. Erklären Sie sich bereit, die Banditen zu bekämpfen, und begeben Sie sich zur Hütte des Zwergen Karior, der Ihren Trupp zum Höhleneingang bringt. Hinein kommt man, wenn man den großen Felsen im Norden betrachtet und anschließend benutzt.

In der »Cave« bekommen Sie den Job angeboten, einige Spinnen zu töten – das sollte man ablehnen. Der Ausgestoßene hilft über die Klippe, wenn man ihm seinerseits Unterstützung anbietet. Jedes Mitglied Ihres Teams sollte jetzt eine Nagi-Halskette tragen; zudem nimmt man den goldenen Anhänger aus der Truhe und spricht mit der Königin. Gehen Sie auf das Angebot ein.

Danach töten Sie die Spinnen, plazieren den goldenen Anhänger im Loch, um das böse Wesen in die ewigen Jagdgründe zu schicken und suchen die Königin erneut auf. Meucheln Sie diese Frau mit der Unterstützung des Prinzen, bringen ihn zu den Rebellen und überzeugen diese von der Friedseligkeit des Thronfolgers. Mit Hilfe der Rebellen kommt man ins Schloß, nimmt jedoch noch die Belohnung des Ausgestoßenen mit. Anschließend eignen Sie sich den königlichen Schatz an (der Schutzschirm wird angegriffen) und gehen zusammen mit einem Untertanen zum Eingang der Burg.

Im Schloß

Überfallen Sie den Wächter, bevor er die Wyvern-Käfige öffnen kann, und laufen nach oben, wo Sie gleich in den Abschnitt »Castle 2« wechseln. Das »Earth Elemental« wird niedergemetzelt. Dem Druiden sollte geholfen werden – dazu benutzt man den Schlüssel, nimmt dem Wyvern Master den Wyvern-Haken ab, zieht den grünen Schlüssel hinter dem Bett hervor und setzt ihn ein.

Mit dem Schatz kehren Sie zum Druiden zurück und übergeben den Wyvern-Haken im Austausch gegen die Wind-Potion. Tara und die Zombies möchten noch Bekanntschaft mit Ihrem Schwert schließen. Nachdem Tara besiegt wurde, unbedingt die Wind-Potion mit »Use« benutzen.

Zurück nach »Castle 1«: Unterhalten Sie sich mit dem Zombie und fischen die Stiefel aus dem Krug in der nordöstlichen Ecke. Nachdem die Vrocks im Südosten überwunden sind, betrachten Sie die nördliche Mauer – diese öffnet sich, wenn man nahe genug ist, ein Charakter die Serpent Boots trägt. Wenn sich noch nichts tut, die Mauer erneut ansehen und dann mit »Use« benutzen. Zurück in Cedrite sprechen Sie mit Chaya und bringen sie dazu, der Allianz beizutreten.

Gedron

Vom Bürgermeister dieser Stadt erfährt man, daß das Dorf vom Magier Wyrmias kontrolliert wird, der zwei Stücke einer Statue benötigt. Um diese Mission leichter zu bestehen, brauchen Sie 35.000 Geldstücke. Verkaufen Sie deshalb nicht mehr benötigte Gegenstände beim Händler von Gedron, nordöstlich des Brunnens.

Im Abschnitt »Arant« bezahlen Sie für die Gladiatoren und weisen diese an, geduldig auf Ihre Rückkehr zu warten.

Beim Spielgebiet »Giants« gehen Sie zum Kreis der Trommler – zugeknöpfte Türsteher müssen bekämpft werden. Etwas weiter nördlich ist ein Zeltlager, wo ein Haken offen rumliegt. Diesen Haken mitnehmen und bei der defekten Brücke benutzen. Überschreitet man nun die Brücke und geht durch den Schlangenmund, so kann man auf die Insel mit dem festgeketteten Mädchen klicken. Befreien Sie Jasmine und nehmen das Statuen-Stück von Daraken. Jasmine übergibt Ihnen nach wiederholtem Befragen Scrolls und ein Zauberbuch.

Nun kehren wir nach Gedron zurück. Linasa verrät den Ort, an dem Wyrmias' Schatz versteckt ist, im Austausch mit dem Zauberbuch. Betrachtet man die Tapete, dann kann man weiter voran laufen. Hier sehen Sie sich den Teppich an und brechen den Safe auf, wenn Sie ihn nicht anderweitig öffnen können. Wyrmias neben dem Brunnen erhält das erste Stück der Statue.

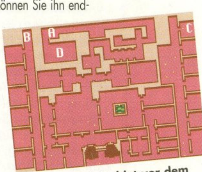
Sprechen Sie im Abschnit »Lizards« mit den Ssaurans und bezahlen 18.000 für das zweite Statuen-Stück (abgebrannte Raufbolde können die Ssaurans auch kurzerhand vermöbeln).

Der nächste Weg führt wieder nach Gedron. Sobald Wyrmias das letzte Stück der Statue erhielt, fordert er zum Duell auf. Sofort zuschlagen, er verwandelt sich daraufhin in ein steinernes Monstrum und läuft davon. Lassen Sie ihn nicht entkommen, sondern bekämpfen Sie den Steinunhold sofort.

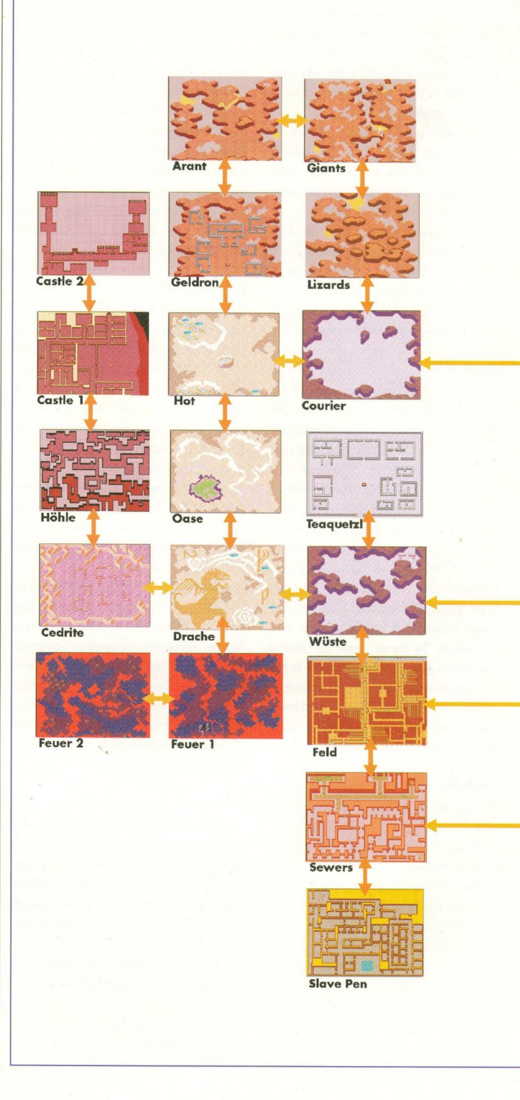
Jetzt nach Teaquetzl, wo die Allianz der drei Städte bestätigt wird. Mit dem Anführer sprechen und vor dem Verlassen des Ortes unbedingt ausruhen – der große Endkampf steht bevor. Just als Sie Teaquetzl verlassen wollen, hält Sie der Visionary auf. Wenn Sie jetzt nach Süden gehen, landen Sie in den geheimnisvollen Ruinen.

Finale

Hier muß man allen Hindernissen zum Trotz zu Cragg (Punkt A) gelangen und in den Handel einwilligen. Folgen Sie bei (B) dem wegteleportierten Körper; bei Punkt C können Sie ihn endlich mitnehmen. Bringen Sie den Körper zu Cragg und folgen ihm nach Punkt D. Der Körper wird nun im Zentrum abgelegt und der Flaschengeist aufgeweckt. Wünschen Sie sich Hilfe beim Kampf gegen eine böse Armee, damit das anschließende Finalgemetzel etwas leichter wird. Das Spiel ist dann gelöst, aber Sie können immer noch die Gegend durchstöbern, um noch nicht bewältigte Nebenmissionen zu vollenden. (tw/hl)



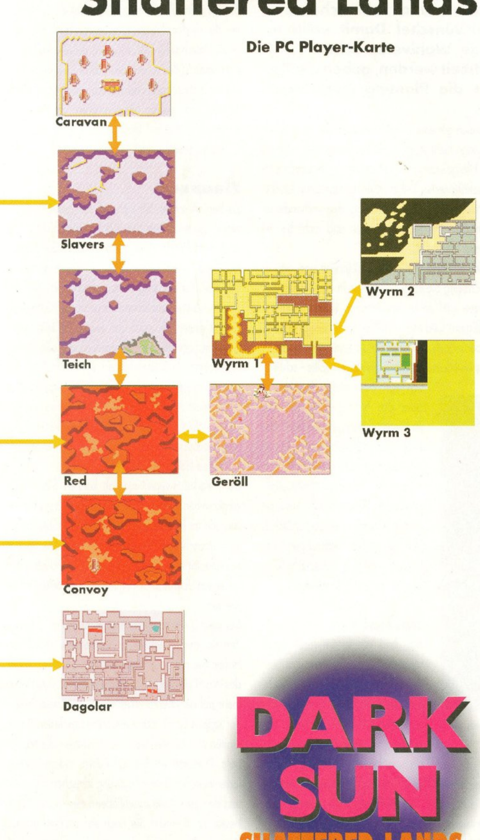
Das letzte Spielgebiet vor dem großen Endkampf sind die Ruinen. An Punkt A wartet der Geist von Cragg mit einer Aufgabe auf Sie.



Arant
Giants
Castle 2
Geldron
Lizards
Castle 1
Hot
Courier
Höhle
Oase
Teaquetzl
Cedrite
Drache
Wüste
Feuer 2
Feuer 1
Feld
Sewers
Slave Pen

Dark Sun Shattered Lands

Die PC Player-Karte







Classic Tips: Sim City

Keine Panik angesichts leerer Kassen und zahlreicher Bürgerwünsche! Damit vollmundige Wahlversprechen Wirklichkeit werden, geben wir Tips für die Planung Ihrer Stadt.

Während alle Welt auf SimCity 2000 wartet, vertreiben sich viele Möchtegern-Städtebauer die Zeit mit dem noch immer erhältlichen Original. Die Planung einer aufstrebenden Gemeinde ist jedoch kniffliger als es viele vermuten, und so ist schon so manche angehende Weltstadt nicht über die Größe eines Dorfes hinausgewachsen. Um ein solches schmähliches Scheitern Ihrer Ambitionen zu verhindern, sollten Sie sich die nachfolgenden Tips zu Gemüte führen.

Grundsätzliches

Die Summe der Industrie- und Geschäftszonen sollte insgesamt etwa der Anzahl der Wohnzonen entsprechen. Ist im Anfangsstadium die Ansiedlung von Industriebetrieben ein entscheidender Motor für das Wachstum einer Stadt, geben Sie später den Geschäftszonen den Vorzug. Auch in der Realität geht der Trend eindeutig weg von der Produktion hin zur Dienstleistungsgesellschaft. Beginnen Sie mit dieser Umstellung jedoch nicht zu früh.

Kernkraftwerke plazieren Sie wenn möglich in einer Ecke der Karte, da sich im Falle eines Reaktor-Unfalls so nur ein Viertel der verseuchten Umgebung auf Ihrem Stadtgebiet befindet. Kohlekraftwerke sollten Sie bei SimCity meiden. Sie kosten zwar nicht so viel wie ein Atom-Meiler, liefern jedoch bedeutend weniger Energie und verpesten zudem die Umgebungsluft. An den AKWs stört sich kein Einwohner und da die von Ihrem Bildschirm abgegebene Strahlung auch nach einem Super-Gau im Rechner nicht ansteigt, können Sie hier ruhig Ihre persönlichen Überzeugungen über Bord werfen.

Industriegebiete sollten wegen der von ihnen ausgehenden Umweltbelastungen stets von den Wohngebieten getrennt sein. Weil die Produktion auch in Uferlage nicht steigt, errichten Sie auf den wertvollen Ufergrundstücken am besten Wohnblocks und Geschäftsviertel. Dabei ist es für den Grundstückswert am günstigsten, wenn Sie den vorhandenen schmalen Uferstreifen belassen und nicht bis ins Wasser hineinbauen.

Parks erhöhen die Grundstückspreise und senken gleichzeitig die Kriminalitätsrate in der Umgebung. Polizei- und Feuerwehrstationen sollten in regelmäßigen Abständen über die Karte verteilt werden, wobei jedoch ein gewisser Abstand zu Uferbereichen und dem Rand gewahrt werden sollte – schließlich wäre es unsinnig, das Wasser oder das Nichts mitzuschützen. Anfänger sollten generell die Katastrophen abschalten, was nicht nur eine Konzentration auf die eh schon schwierige Planung erlaubt, sondern auch Geld spart: Kostspielige Feuerwachen werden dann nämlich überflüssig. Die Forderungen Ihrer Bürger nach einer Feuerwehr können Sie getrost ignorieren.

Im Handumdrehen entsteht ein kleines Städtchen, das sogar einen ausgeglichenen Haushalt aufweist

Verkehr

Mit dem Wachstum Ihrer Stadt wächst auch der Verkehr. Die Bürger schreien laut nach der Einrichtung neuer Straßen, doch dies steigert eher noch die Probleme. Es nützt nichts, eine Straße mehrspurig auszubauen – die einzige Chance zur Lösung der Misere besteht in einem Umstieg auf den ÖPNV. Der »Öffentliche Personennahverkehr« wird in diesem Fall durch die Stadtbahn repräsentiert. Überlastete Straßen können durch die Stadtbahn völlig ersetzt werden – eine Doppelversorgung ist nicht nötig. Wegen der geringeren Kosten und mangelnder Kapazität sind Straßen höchstens in den Außenbereichen sinnvoll. Visionäre Stadtplaner verzichten von Anfang an auf Straßen und setzen gleich auf die Bahn. Für die Forderungen der Bürger nach Straßen können Sie sich folgenlos taub stellen. Wer selbst ein Atomkraftwerk widerspruchslos schluckt, braucht sich schließlich nicht über Kleinigkeiten wie fehlende Straßen zu mokieren.

Generell braucht ein Block nur von einer Seite an den Verkehr angeschlossen zu werden. Verzichten Sie auf jedes überflüssige Stück Straße oder Schiene, da zu den Anschaffungskosten noch der horrende Unterhalt hinzukommt. Brückenbauwerke sollten immer an den schmalsten Stellen über einen Fluß führen. Kreuzungen und Kurven unmittelbar hinter Autobrücken ziehen Staus magisch an und sind daher ein Tabu (mit Stadtbahnen würde so etwas nicht passieren!).

Finanzen

Zu Beginn sollten Sie sich auf ein gutes Dutzend erschlossener Zonen beschränken, um nicht schon nach zwei Jahren pleite zu sein. Achten Sie darauf, nicht in die roten Zahlen zu rutschen und verzichten Sie zunächst auf ehrgeizige Projekte. Handeln Sie anders als die Stadtkämmerer deutscher Großstädte und geben Sie nach der ersten Erschließungsphase nur das aus, was Sie nach Abzug aller Unterhaltskosten an Überschüssen erwirtschaften. Ein moderater Steuersatz von 6% bis 8% hat sich bewährt – bei einem Ausbleiben von Neuansiedlungen können Sie als Anreiz auch für 1-2 Jahre darunter liegen. Voraussetzung dafür ist jedoch eine äußerst sparsame Haushaltsführung.

Beim Verkehrswege-Unterhalt können Sie billiger wegkommen, wenn Sie die Ausgaben heruntersetzen und im Pause-Modus defekte Abschnitte manuell austauschen. In Industriegebieten ist eine höhere Kriminalität mittelfristig tolerabel und braucht nicht mit einem Übermaß an Polizeistationen bekämpft zu werden.

Kommen Sie trotz dieser Tips nicht weiter, dann ist Zeit für den universellen Geldvermehrungs-Trick: Halten Sie die Shift-Taste gedrückt und tippen Sie das Wort FUND ein – schon haben Sie 10.000 Dollar mehr auf dem Konto. Wiederholt man diese Prozedur jedoch zu oft, dann erschüttert spätestens beim fünften Mal ein verheerendes Erdbeben die Metropole. Dies können Sie verhindern, indem Sie vor jeder weiteren Geldvermehrung zwischenspeichern und den Spielstand anschließend neu laden. Noch besser ist es, wenn Sie noch vor Baubeginn Ihre Kasse im Pause-Modus bis zur Maximalsumme auffüllen. Auftretende Erdbeben schütteln zu diesem Zeitpunkt nur eine leere Landschaft durch und es entstehen keine Schäden. (tw)

KOMPLETTLÖSUNG

SIMON THE SORCERER

Das witzige Adventure um den Nachwuchs-Zauberer Simon bietet viel zum Lachen – aber auch viel Grund zum Fluchen. Die teilweise extragarstigen Puzzles können Sie mit unserer Komplettlösung nicht mehr schrecken.

Nachdem auch die deutsche Version des Abenteuerspiels »Simon the Sorcerer« mittlerweile veröffentlicht wurde, scheint die Zeit für eine Lösung reif zu sein. Da einige Puzzles mit Logik nur im weitesten Sinne zu tun haben, werden sicher auch fortgeschrittene Spieler gerne bei unserem Simon-Guide spicken.

Aller Anfang...

Zu Spielbeginn sollte man die Umgebung gründlich auskundschaften. Erst nachdem Simon einige Schlüsselstellen besucht hat, erscheinen diese auch auf der Karte und können dann direkt angesprungen werden. Gegenstände, die Sie am Anfang gleich einsacken sollten: In Calypsos Hütte den Magneten (hängt am Kühlschrank) und die Schere (liegt in der Schublade). Beim Schmied sind betont unauffällig ein Seil und ein Klöppel untergebracht (in Ruhe mit dem Mauscursor das Bild »absuchen«, um die Gegenstände zu finden). Im Haus des Druiden nimmt man das Fläschchen Hustensaft sowie das Spezien-Glas mit. Mitten im Dorf steht eine einsame Leiter, die wir auch gut gebrauchen können.

In der Kneipe benutzt man die Schere mit dem schlafenden Zwerg, um zu einem prächtigen Bart zu kommen. Auf der Fruit Machine liegen Streichhölzer. Im Nebenraum der Gaststätte hocken die Zauberer, deren Identität man durch ein bißchen gewitzten Smalltalk aufdeckt. Hier wird Simon mit seiner ersten Mission vertraut gemacht: Er muß den Zauberstab eines toten Beschwörers finden.

Die Troll-Brücke

Im Wald stößt man auf einen furchteinflößenden Riesen, der einen Dorn im Fuß hat. Nur keine Angst; wenn Simon behilflich ist, bekommt er eine Pfeife geschenkt. Damit gewappnet geht's zur Troll-Brücke. Hier kann er die Pfeife nicht selber benutzen (nur die Programmierer wissen, warum). Aber: Wenn man sich auf ein Gespräch mit dem Troll einläßt, fragt er Simon nach der Bedeutung der Pfeife. Lassen Sie den Troll hineinblasen; der Riese kommt daraufhin angelaufen, verprügelt den Troll und der Weg über die Brücke ist frei.

Wie helfe ich dem Holzfäller?

Reden Sie solange mit dem unglücklichen Holzfäller, bis er Ihnen den Metalldetektor gibt. Damit geht Simon ins Gebirge und benutzt den Detektor beim zweiten Bild nach dem Sumpf – fündig! Doch was nun?

Zunächst muß der Weg, der weiter ins Gebirge führt, freigemacht werden. Beim Hexenhäuschen kurbelt Simon einen Eimer Wasser aus dem Brunnen. Damit begießt er im Wald die Bohnensamen des »Dorfdepps«. Das Bild verlassen, wieder zurückgehen und die übrig gebliebenen Samen aus der Pfütze fischen. Diese benutzen wir beim Komposthaufen hinter Calypsos Haus, wo binnen Sekunden – oh Wunder – eine prächtige Wassermelone heranreift. Diese benutzt man mit dem Sausophone des lärmenden Barden, woraufhin er das Musikinstrument Simon zwecks Reparatur anvertraut. Wir haben freilich nichts besseres zu tun, als das Sausophone beim schlafenden Riesen einzusetzen, der daraufhin einen Baum fällt und damit den Weg nach rechts ebnet.

Ein Bild rechts neben dem Zugang zur Drachenhöhle liegt ein einzelner Felsen. Diesen gibt man dem Schmied beim Dorf, der durch sachtes Klopfen ein Fossil zum Vorschein bringt. Das Fossil gibt Simon dem Forscher Henry Jones, der mitten im Wald in einem Loch buddelt (mit dem Loch reden, um Kontakt herzustellen). Geben Sie das Fossil dem guten Dr. Jones. Wenn Simon jetzt wieder die Stelle im Gebirge besucht, an der er den Metalldetektor erfolgreich einsetzte, trifft er auf eine Ausgrabungsstelle von Jones. Den Schmutz am Rande des Lochs untersuchen, etwas Erz mitnehmen und damit zum Schmied gehen. Er bastelt daraus einen schönen Milrith-Axtkopf, den Simon dem Holzfäller überreicht.

Bevor wir dessen Hütte betreten, sollten wir einen Feuerlöscher organisieren. Ein Prachtexemplar steht in der Drachenhöhle, doch zunächst muß der Höhleninhaber von seinem Schnupfen kuriert werden. Den Hustensaft mit dem Drachen benutzen und schon kann der Löscher eingepackt werden.

Damit deckt man im Kamin des Holzfäller-Hauses das Feuerchen ein. Ist es gelöscht, bewegt Simon den Haken und schon geht's ins Tiefparterre zur Holzsammlung. Das Steigeisen in der Hütte nicht übersehen! Simon steckt einen Scheit Mahagoni ein und besucht damit die naschhaften Holzwürmer im Wald. Die dankbaren Tierchen lassen sich daraufhin mitnehmen.

Rafunzel, laß Dein Haar herunter

Der einsame Turm mit der Glocke vor dem Eingang ist unser nächstes Ziel. Durch Einsatz des Klöppels wird die Glocke betriebsbereit gemacht und benutzt. Simon wird von einem Mega-Zopf geplättet, kann an dem Haar aber immerhin den Turm erklimmen. Rafunzel bekommt ein Küßchen, verwandelt sich in ein Schwein und wird zur späteren Verwendung mitgenommen – albern, aber wahr. Die Holzwürmer setzt Simon auf die losen Bodenretter. Die dankbaren Tierchen nagen sich durch; durch Benutzen der Leiter geht's eine weitere Etage tiefer in die Gruft. Simon öffnet den Sarg, woraufhin ihm die Mumie des Beschwörers entgegenwankt. Unser Held verweilt nur ein paar Sekunden, bevor er bibbernd das Weite sucht. Also schnell das Verb »bewegen« anklicken und damit die Stelle mit der losen Binde an der Mumie anvisieren (elende Pixel-Fummelei). Hat Simon durch diesen Trick die Mumie zum Stolpern gebracht, kann er den Zauberstab mitnehmen und den verdutzten Zauberern im Dorf präsentieren. Jetzt wollen die Kerle auch noch 30 Goldstücke Aufnahmegebühr, doch ums liebe Geld kümmern wir uns etwas später.

Um die nächsten Puzzles angehen zu können, benötigen wir den Einsatz des Rafunzel-Ferkels. Indem man es mit der Trüffel-Tür des Schokoladen-Häuschens »benutzt«, futtert das Tierchen einen Durchgang frei. Im Inneren nimmt man Hut sowie Imker-Pfeife, benutzt letztere beim Bienenstock vor dem Haus und kann dann dem Stock etwas Wachs entnehmen.



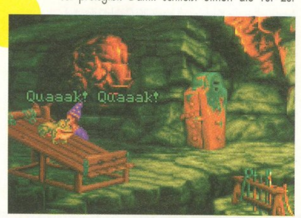
Jetzt in die Kneipe spazieren und beim Wirt einen Drink bestellen. Während er unter dem Tresen rumkramt, das Wachs mit einem Bierfaß benutzen (...noch so eines dieser sensationell logischen Puzzles). Der Wirt stellt das vermeidlich defekte Faß vor dem Eingang ab, wo es aufgesammelt werden kann. Außerdem gibt er Simon einen Gutschein für die Happy Hour. Mit Faß und Gutschein ausgerüstet begeben wir uns zur Mine.

Was mache ich in der Zwergenmine?

Um diesen Puzzlekomplex zu lösen, benötigen Sie folgende Gegenstände: Feder (liegt am Fuße des Baums, auf dem die weise Eule hockt), falscher Bart (aus der Kneipe), Bierfaß und Gutschein.

Simon muß einen Edelstein beschaffen, den er dann bei dem Bauchladen-Händler im Dorf verkaufen kann. Um überhaupt in die Mine reinzukommen, muß man den falschen Bart tragen. Dann den Stein nehmen und untersuchen, auf dem das Paßwort »Bier« steht. Jetzt die Mine betreten, das Paßwort aufsagen und eintreten. Hier liegt ein Haken herum, den wir natürlich mitnehmen.

Die Wache will Simon zunächst nicht nach links durchgehen lassen, zeigt sich aber für eine kleine Bestechung empfänglich – das Bierfaß verfehlt seine Wirkung nicht. Zunächst die Treppe rechts runter zu gehen. Mit der Feder kitzelt man den schlafenden Zwerg, der daraufhin zur Seite rollt und einen Schlüssel preisgibt. Damit schließt Simon die Tür zur



Schatzkammer auf, wo er den grimmigen Wächter mit dem Kneipen-Gutschein bedenkt. Im Austausch gibt es ein Juwel, für daß der Bauchladen-Krämer im Dorf nach etwas Gefeilsche 20 Goldstücke zahlt. Nach dem Verkauf des Edelsteins hat unser Held endlich etwas Kleingeld in der Tasche. Im Laden kauft er davon einen Hammer sowie das graue Fläschchen mit dem Reinigungsmittel »Weißer Geist« (»White Spirit«). Es steht hinten im Regal, ein paar Pixel links vom Verkäufer. Das restliche Kleingeld für die Aufnahmegebühr holen wir uns aus der Drachenhöhle.

Über dem Eingang der Höhle bemerkt man einen Felsen; mit diesem benutzt Simon den Haken. Zum Felsen gehen, was dank der Seilverbindung nun möglich ist. Auf dem Dach der Höhle angekommen nur noch den Magneten mit dem Loch benutzen. Den Vorgang einige Male wiederholen, um genügend Goldmünzen zu angeln. Nach Bezahlung der 30 Goldstücke wird Simon als Zauberer aufgenommen. Neben einigen warmen Worten enthält er ein WizKid-Mäppchen.

Der Segen der Sumpfsuppe

Jetzt geht's in die Sümpfe zum Haus des Swampling, der Simon begeistert eine leckere Suppe serviert. Trotz des strengen Geschmacks unbedingt Nachschlag verlangen, dann ergibt sich eine Gelegenheit, um eine Portion Sumpfsuppe in das Spezien-Glas zu füllen. Einen weiteren geleerten Teller später verläßt der Swampling das Haus, um frischen Schlamm zu holen. Simon nutzt die Gelegenheit, steht auf, bewegt die Kiste und geht zur Leiter, die aus der Falltür ragt. Durch den Hinterausgang geht's zur Schädelinsel. Zunächst das lose Brett mit dem Hammer aus dem Laden befestigen, dann beim Schädel das »Froschfluch«-Kraut pflücken.

Jetzt zurück zur Stelle mit dem Wasserfall, wo man in die Schlucht sehen kann. Um mit dem Angler zu reden, muß Simon die Lianen benutzen, die am linken unteren Rand wuchern. Nach dem Gespräch mit Gollum geben wir ihm die Sumpfsuppe im Spezien-Glas; im Gegenzug darf Simon den Unsichtbarkeits-Ring aus dem Fluß angeln.

Der Werfrosch und die Goblins

Spätestens jetzt sollte man den Einkaufszettel (der im Dunstkreis außerhalb der Zwergminen unter einem Stein auf dem Boden liegt) im Laden abgeben. Geht man ein paar Bilder weiter und kehrt wieder zurück, hat der Verkäufer eine Kiste vor die Ladentür gestellt. Simon geht in die Kiste, macht sich automatisch unsichtbar und stellt kurz darauf fest, daß er zur Behausung der Goblins geschleppt wurde.

Sieht man sich die leeren Kisten im Lagerraum an, bemerkt man bald das Zauberbuch, das natürlich mitgenommen und angesehen wird. Das Papier mit der Tür benutzen, den Rattenknochen aufsammeln und mit dem Schloß einsetzen. Von außen wird der Schlüssel rausgedrückt; sammelt Simon jetzt das Papier wieder ein, erhält er auch den Schlüssel und sperrt damit die Tür auf.

Der Weg nach oben ist versperrt, also geht's nach unten weiter, wo der arme Druide auf einer Streckbank leidet. Pfefferminz und Metalleimer einsammeln, den Ring ausschalten und den Druiden im Gespräch davon überzeugen, daß man nicht zu den Bösen gehört. Als nächstes muß Simon einen Vollmondaufgang für den Druiden simulieren, damit der sich in einen Werfrosch verwandeln kann. Den Metalleimer mit dem Druiden benutzen, das Brandeisen nehmen und ebenfalls mit dem Druiden verwenden. Nach dieser Radikalkur verwandelt er sich in einen Frosch und hüpft los, um Hilfe zu holen. Simon versteckt sich indessen in der Eisernen Jungfrau, doch nach einer Weile erlöst ihn der zurückgekehrte Werfrosch von seinen Qualen: Die Säge einsammeln, mit ihr das Gitter knacken und dem Goblinreich entkommen.

Mit dem Froschfluch-Kraut besuchen wir den Druiden, der nach der Befreiung in seinem Haus im Dorf anzutreffen ist. Im Austausch rückt er eine geheimnisvolle grüne Flüssigkeit heraus.

Das magische Duell

Um für das Duell mit der Hexe gerüstet zu sein, benötigt Simon sein WizKid-Mäppchen, das Zauberbuch sowie die magischen Wörter. Letztere erhält man vom sprechenden Baum, nachdem man ihn vor dem Abholzen schützt. Das Kreuz des Holzfällers läßt sich durch den Einsatz des Reinigungsmittels »Weißer Geist« beseitigen. Mit den drei magischen Wörtern im Gepäck betritt Simon das Hexenhäuschen. Im folgenden Duell muß man mit Glück versuchen, dreimal durch Aufsagen des passenden Gegenzauberworts die Hexe zu schlagen. Danach wird sie sich in einen Drachen verwandeln. Simon benutzt das letzte magische Wort, verwandelt sich damit in eine Maus und entkommt durch das Mauseloch. Den Schneemann schmilzt man nach dem Verzehr des Pfefferminz einfach weg.

Schrumpfkur

Mit dem Hexenbesen begibt sich Simon zur Pforte von Sordids Turm. Will man sich zu Fuß nähern, bröckelt die Verbindung weg – also benutzen wir den Besen, um rüberzufliegen. Der einzige Weg durch das Portal führt durch den Spalt. Simon trinkt jetzt die grüne Flüssigkeit, schrumpft ausreichend und landet schließlich im Garten. Hier nimmt man das Streichholz, das unter dem Eimer versteckt ist. Als nächstes sammeln wir Stein, Blatt und Lilienblatt ein. Letzteres zusammen mit Streichholz und Blatt benutzen, um ein Boot zu bauen. Damit unter die Samen segeln, die neben dem Wasserhahn hängen, um sie aufzusammeln. Den Stein mit den Samen benutzen, um Öl zu produzieren, daß man wiederum mit dem Wasserhahn einsetzt. Das Hundehaar mit dem Wasserhahn benutzen, um ihn anzuwerfen. Es tröpfelt jetzt genug Wasser nach, um nach

links aus dem Bild zu segeln.

Dem hungrigen Frosch sollte man sich ruhig mal nähern, um eine putzige Animation zu sehen. Untersucht Simon das Wasser, registriert er eine Kaulquappe, die er einsteckt. Redet man jetzt mit dem Frosch, läßt er sich durch ein wenig Erpressung einschüchtern und hüpft von dannen. Endlich kann Simon die Pilze nehmen und verzehren, woraufhin er auf Normalgröße zurückwächst.

Schnell den Ast mitnehmen und dann durch die Tür gehen. Der bissigen Kiste stopfen wir mit dem Ast den Mund. Schild und Speer mitnehmen; anschließend nach unten gehen. Mit Hilfe des Speers erreicht Simon den Totenschädel. Die Kiste rechts nehmen und durch Einsatz der Hebelpresse knacken (Hebel bewegen, Kiste auf den Block stellen, erneut bewegen – Knirsch!). Die Kerzen mitnehmen und drei Stockwerke nach oben gehen. Simon unterhält sich gepflegt mit den demotivierten Dämonen und nimmt Chemikalien, Buch sowie Zauberstab mit. Den Schild mit den Chemikalien putzen und an den winzig kleinen Haken nahe der Treppe hängen.

Der nächste Weg führt einen Stock nach unten in Sordids Schlafzimmer. Beutel und Socke nehmen, kombinieren und vor dem Mauseloch benutzen – Maus an Bord! Als nächstes plaudern wir mit dem magischen Spiegel und bitten ihn, die beiden Dämonen zu beschatten. So erfährt man die richtigen Namen der Burschen, geht wieder nach oben und startet das Ritual, um sie zur Hölle zurückzuschicken. Jetzt kann Simon endlich den Teleporter benutzen und landet zum Showdown in der heimeligen Lavaruine von Rondor.

Gibt es Rabatt für mächtige Zauberer?
Ich wußte nicht, daß dies eine Attraktion ist.
Willst Du um das Ticket feilschen?
Ich bin von der Verbraucherzentrale und mache eine Routine-Inspektion.

Auf zu Sordid

Nach der Auskunft plaudern wir erst einmal mit dem Reiseführer und nehmen die Prospekte an, bei deren Begutachtung sich das Band löst. Um den Führer loszuwerden, ist vor allem gutes Augenmaß gefragt. In diesem Raum sind ein paar pixelgroße Gegenstände versteckt: ein winzig kleiner Ast und winzig kleine Kieselsteinchen. Wenn Simon den Ast mit dem Band benutzt, erhält er eine Schleuder. Setzt man diese wiederum in Verbindung mit der Glocke ein, wird Feueralarm ausgelöst und der lästige Typ macht endlich den Weg frei. Jetzt noch die Zündhölzer mitnehmen (1,5 Pixel hoch, auf dem Tresen des Souvenirstandes) und nach rechts gehen. Den Eimer mit Bohnerwachs einsammeln und schon stehen wir Sordid höchstpersönlich gegenüber.

Simon benutzt den Zauberstab, versteinert den bösen Buben und zündet die Grube mit den Streichhölzern an. Jetzt noch den Stab in die Lava werfen und das Happy-End kann steigen... zumindest fast. Sordid meldet sich zurück und macht nach einer Telefon-Intervention durch Calypso Anstalten, unseren Helden doch noch zu verzaubern. Sobald Sordid sich Simon nähert, kann dieser das Bohnerwachs einsetzen. Sordid landet in der Lava, der ebenso witzige wie kurze Abspann wird gezeigt und Sie dürfen befriedigt tief durchatmen. Viele Puzzles waren regelrecht schikanös, aber wegen der guten Gags und der edlen Grafik haben wir Simon the Sorcerer doch recht gerne durchgespielt. (hl)

KLEIN & FEIN

Vom Flipper bis zum Rollenspiel reicht die buntgemischte Palette unserer neuen Kurztips.

Erfreulicherweise trudeln immer mehr Tips & Tricks für diese Rubrik ein. Vergessen Sie bitte nicht, bei Ihren Einsendungen auch ein Wunschspiel anzugeben. Wenn Ihr Tip veröffentlicht wird, erhalten Sie von uns dieses Programm als Honorar. Schicken Sie Ihre Beiträge an folgende Anschrift:

DMV-Verlag
Redaktion PC Player
Kennwort: Tips & Tricks
Gruberstr. 46 a
85586 Poing

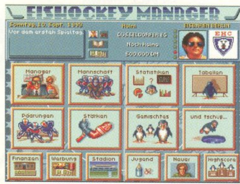
Inca

Von Sascha Biedermann stammt der folgende Tip zu dem Inca: Die wirklich knappe Lebensenergie lädt man bei diesem Adventure wieder auf, indem man die Tastenkombination »Strg-Alt-Shift« gleichzeitig drückt.

Eishockey Manager

Aus Dortmund kommt ein hilfreicher Tip für alle Eishockey-Fans; Kevin Bilinski wird mit dem gewünschten Strike Commander demnächst vom Eis in die Luft abheben können.

Stecken Sie in Geldnöten – dieses Problem kann



Mit dem nötigen Kapital können Sie sich nun selbst aufs Glatteis wagen

(zumindest auf Ihrem Rechner) beseitigt werden: Zunächst muß das Icon »Finanzen« angewählt werden. Nun stürzt man sich in einen Kaufrausch und erwirbt so viele Aktien der Firma »Herrenhauser«, bis man mit ungefähr 600 bis 700 Millionen Mark in den Miesen steckt. Keine Panik – diese hohen Schulden sind nicht dauerhaft, den schon nach einer kurzen Weile wird aus dem Soll ein Haben. Mit dem so entstandenen Vermögen können Sie jetzt zum Wohle Ihres Vereins tätig werden.

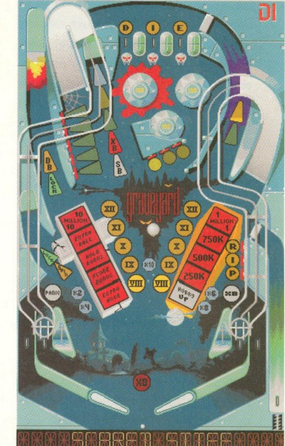
Pinball Dreams

Torsten Roehr aus Strausberg beschäftigte sich intensiv mit dem Flipper-Programm Pinball Dreams. Das Wunschspiel »NHL Hockey« ist schon auf dem Weg zu ihm. Herausgefunden hat er einen Kniff, der nicht im Handbuch erläutert wird.:

Beim vierten Flipper (»Nightmare«) schießt man die Kugel etwa 4 bis 5 mal in die mittlere Kugelfalle, die sich rechts neben der linken Rampe im oberen Bereich des Flippers befindet. Schafft man dies, so werden einem sage und schreibe 50.000.000 Punkte gutgeschrieben. Mit diesem Trick dürfte es kein Problem mehr sein, selbst mehr als 100.000.000 Punkte zu kassieren.

Betrayal at Krondor

Seit einigen Wochen ist die deutsche Übersetzung des Rollenspiels »Betrayal at Krondor« erhältlich. Einige Rätseltruhen lassen sich trotz deutscher Texte gar nicht so leicht knacken. Bevor Sie nun verzweifeln, greift Ihnen Armin Menzel aus Hagen unter die Arme. (tw)



Traumhafte High-Scores können mit dem Tip von Torsten Roehr erflippert werden

Drei Buchstaben
EIS
TOD
TOT

Vier Buchstaben
ATEM
BLUT
BUCH
DORN
ECHO
EIER
EILE
GELD
GRAB
HAAR
HERD
HOLZ
LOCH
MUND
NAME
RING
ROST
SARG
SEIL
SIEB
SIEG
TUER
WEGE
WIND
ZAUM

Fünf Buchstaben
ASCHE
AUGEN
BARDE
BARON
BESEN
BULLE
DOLCH
FEUER
FLUSS
HONIG
JACKE
KATZE
KERZE
KNOPF
LAERM
LEBEN
MAGEN
MAUER
MILCH
MUEDE
MUSIK
NEBEL
OZEAN
PFEIL
PFLUG
RAUCH
REGEN
RINDE
SAEGE
SCHUH
SEELE
SPALT
TEICH
TISCH
TRUHE
WEBER

Sechs Buchstaben
AEPFEL
DAUMEN
DISTEL
FALSCH
FLOEHE
FOHLEN
GALGEN
GEDULD
GLOCKE
HENKER
HIMMEL
KARTEN
KNOTEN
KOHLEN
KUECHE
MESSER
NICHTS
ORANGE
PADDEL
PFEIFE
REITER
SATTEL
SCHATZ
SCHUHE
SPINNE
SPOREN
SPUREN
STERNE
STILLE
STREIT
STUFEN
TROLLE
WASSER
ZAUBER

Sieben Buchstaben
ALKOHOL
BRUECKE
FLASCHE
FREMDER
FRIEDEN
GEDANKE
GESTERN
KANOSSA
LOECHER
MATRAZE
QUADRAT
SCHWAMM
SPIEGEL
TROMMEL
VALHERU
WALNUSS
WUERFEL
ZUKUNFT
ZWIEBEL

Acht Buchstaben
ALPHABET
BRANDUNG
DELEKHAN
HANDTUCH
PRIESTER
SCHATTEN
SCHIMMEL
SCHNECKE
WILDROSE

Neun Buchstaben
EISZAPFEN
GEHEIMNIS
LUFTBLASE
RATSCHLAG
SAEGEMEHL

Zehn Buchstaben
DUNKELHEIT
GLAMREDHEL
HANDSCHUHE
HUFSCHMIED
SCHLUESSEL
WASSERFALL

Elf Buchstaben
EISKRISTALL
PFERDTAUSCH
SONNENLICHT
VERSPRECHEN
SCHUBKARREN

Zwei Wörter
DIE TOTEN
TAG NACHT



Grafik-Gemütlichkeit und Geister-Steckplatz

Ich besitze einen 486/SX-25 von Highscreen (Vobis), ausgestattet mit einer Trident Grafikkarte und ISA-Bus. Als ich die auf der PC-Player-Diskette 8/93 befindlichen Benchmark-Programme ausprobierte, erhielt ich folgende ernüchternde Ergebnisse: 2,8 (3D-Bench) und 8,0 (VGA-Speed). Woran kann das liegen – sind dies vielleicht sogar durchaus realistische Werte?
Dann wäre noch zu erwähnen, daß sich auf meinem PC ein Local Bus-Steckplatz befindet, obwohl mein PC gar kein Local-Bus-Computer ist. Wozu ist dieser Steckplatz zu gebrauchen? ***(Martin Kunz, Burg)***

Daß Trident-Chips auf den wohl lahmsten VGA-Grafikkarten dieses Planeten sitzen, predigen wir schon seit geraumer Zeit. Aber den von Ihnen gemessenen Werten muß eine andere Ursache zugrunde liegen. Auf einem 486/SX-25 liefern Trident-Karten beim 3D-Bench-Test Werte um 14, aber keinesfalls 2,8! Wenn der Turboschalter richtig angeschlossen ist und nach dem Umschalten auch eine weitere Verschlechterung dieses Benchmarkwertes bewirkt (bitte testen), dann ist womöglich ein falsch eingestellter Bustakt (im CMOS-Setup prüfen) der Grund des Grafikübels.
Wenn möglich, sollten Sie zudem testweise eine andere (modernere) Grafikkarte einsetzen, ausprobieren und bei positivem Testergebnis behalten.
Die ominösen Local-Bus-Steckplätze lassen sich auf zweierlei Art und Weise erklären: Entweder (das wäre erfreulich) besitzen Sie doch einen Local-Bus-PC, in dem nur keine Local-Bus-Karten stecken – dann sollten Sie sich schleunigst eine Grafikkarte in VLB-Technik kaufen. Oder (das wäre schade) es handelt sich bei diesen Slots um Local-Bus-Steckplätze, die nicht der VESA-Norm entsprechen. Vor der Einführung des VLB-Standards (VESA Local Bus) tummelten sich nämlich spezielle 32-Bit-RAM-Erweiterungs-Slots auf manchen Hauptplatinen. Mit denen konnte man einen 16-MByte Rechner auf 32 MByte und mehr aufrüsten. Inzwischen gibt es aber Chips, mit denen diese Aufrüstung viel billiger geht, als mit so einer RAM-Zusatzplatine, weswegen dieser seltsame RAM-Bus auf PCs mit Baujahr 91 und jünger eigentlich nicht mehr zu finden sein sollte. Was da nun tatsächlich in Ihrem Rechner schlummert, kann Ihnen aber nur ein Vobis-Techniker verraten.

Joystick-Duett

Als Amiga-Besitzer werde ich in Kürze auf einen PC umsteigen. Da es am Amiga von Haus aus möglich ist, zwei Joysticks anzuschließen, stellt sich meine Frage: Wie sieht es da beim PC aus? Kann ich auch an diesen zwei Joysticks anstecken? Wie werden Sie angeschlossen und konfiguriert? ***(Leonhard Schinagl, Möhringen)***

Wenn Ihr PC einen Gameport besitzt, dann können Sie an diesen einen PC-Joystick anschließen – einen einzigen. Wer zwei Steuerknüppel anstöpseln will, braucht ein spezielles Adapterkabel, das es im Computerzubehör-Fachhandel zu kaufen gibt. Dieses Kabel wird anstelle des Joysticks in den Gameport gesteckt und verfügt am anderen Ende über zwei Buchsen, in die nun die Stecker der beiden Joystickkabel passen – die sich bis eben noch um einen Port streiten mußten.
Achtung! Zahlreiche Computer erstaunen durch das serienmäßige Vorhandensein von zwei festinstallierten Gameports, doch der Schein trügt. Bei diesen Geräten ist sowohl eine Multifunktionskarte mit Joystickport eingebaut als auch eine Soundkarte mit ebensolcher Schnittstelle. Im Prinzip wäre das toll, aber leider toleriert ein PC nur einen Joystick-Port (an dem Sie aber wie oben beschrieben zwei Steuerknüppel betreiben können). Einer der beiden Ports muß also unbedingt abgeschaltet sein – wer selbst eine Soundkarte nachrüstet, sollte darauf achten, sonst funktioniert meist keine der beiden Schnittstellen korrekt.
Soviel zur Technik-Theorie; auf der Softwareseite sieht's leider nicht ganz so rosig aus. Da das Knüppel-Duett noch nicht oft eingesetzt wird, bieten auch längst nicht alle Spiele eine solche duale Joystick-Kontrolle an. Fragen Sie im Zweifelsfall den Verkäufer, ob Sie mal einen Blick ins Handbuch werfen dürfen, um sich Gewißheit zu verschaffen.

Inkompatibler Overdrive?

Ich habe vor, mir Ende des Jahres einen PC zu kaufen. Ich dachte dabei zunächst an einen 486/DX2-66. Nun habe ich aber gehört, daß der Overdrive-Prozessor inkompatibel zu einigen Spielen sein soll. Meine Favoriten sind zur Zeit X-Wing, Comanche, Ultima Underworld, Links 386 Pro und andere. Nun frage ich euch: Soll ich mir den DX2-66 zulegen oder wäre ich mit einem normalen DX-50 besser dran? ***(Christian Müller, Rennerod)***

Die einzige, uns bekannte Spiele-Inkompatibilität eines Overdrive-Prozessors liegt darin, daß ein solcher Turbo-Rechenkünstler die Joystick-Abfrageroutinen mancher älterer Spiele-Software durcheinander bringt. Das ist aber ausschließlich auf sein hohes Rechentempo zurückzuführen und wird Ihnen bei jedem schnellen 486er passieren. Aber wollen Sie sich deshalb einen Computer mit lahmem Prozessor anschaffen? Wohl kaum. Keines der von Ihnen genannten Programme hat irgendwelche Overdrive-Probleme.
Wir ziehen den 486/DX2-66 einem 486/DX-50 übrigens nicht nur wegen seiner etwas höheren Rechenleistung vor, sondern auch wegen des VESA-konformen Local-Bus-Taktes von 33 MHz. Bei einem PC mit 486/DX-50-CPU haben Sie lediglich die Wahl zwischen kritischen 50 oder kargen 25 MHz.

Local-Bus-Zerreißprobe

Vor kurzem habe ich mir einen 486/DX-50 Multibus-PC zugelegt, da ich die Vorzüge des VESA Local Bus nutzen möchte. Nun meine Frage: Welche Grafikkarte hält dem 50-MHz-Takt problemlos stand?

(Wolfgang Deuschle, Hirtenweg 4)

Die VESA-Ingenieure haben im VLB-Standard eine maximale Taktfrequenz von 40 MHz definiert. Deshalb sollten Sie sich vor dem Kauf einer Local-Bus-Karte unbedingt mit dem Hersteller derselben in Verbindung setzen und erfragen, ob sie dem überhöhten Bustakt standhält. Einige Hersteller fertigen 50-MHz-taugliche Grafikkarten (zum Beispiel Orchid), andere halten sich strikt an die VESA-Obergrenze und empfehlen einen 486/DX2-66, bei dem der Local-Bus-Takt 33 MHz beträgt und damit den Vorschriften entspricht.

Wenn Ihre Traumkarte keine 50 MHz aushält, können Sie bei den meisten Motherboards aber immerhin den Takt am Local Bus per Jumper halbieren – bei Ihrem Prozessor also auf 25 MHz herabsetzen. Allerdings leidet unter dieser Megahertz-Verknappung logischerweise die Grafikgeschwindigkeit, aber dieser Nachteil ist in jedem Fall einem nicht stabil laufendem Computersystem vorzuziehen.

Leise rauschen die Bits

Nachdem sich meine anfänglichen Begeisterungsstürme über den tollen Klang meiner Sound-Blaster-kompatiblen Soundkarte etwas gelegt hatten, fiel mir auf, daß permanent (also auch ohne daß irgendein Geräusch oder eine Musik zu hören war) ein leises Piepen und Zirpen aus den Lautsprechern kam, welches ich bis heute weder abschalten noch mir erklären kann. Was kann ich dagegen tun?

(Holger Stöckl, Starnberg)

Was Sie da hören, sind »nur« die Bits, die durch Ihren Computer jagen. Vor allem preiswerte Soundkarten geben sich reichlich wenig Mühe, diese zum Beispiel auf allen Daten- und Stromleitungen liegenden Störsignale wirksam zu unterdrücken. Abhilfe schafft manchmal das Versetzen der Steckkarten, wobei vor allem zwischen der Grafikkarte und der Soundkarte ein möglichst großer Abstand entstehen sollte. Hilft das nichts, dann kommen Sie um die Anschaffung einer besseren Soundkarte nicht herum. Vor allem in der 16-Bit-Klasse gibt man sich aber löblicherweise schon hörbar mehr Mühe mit dem Eliminieren des Bit-Geflüsters.

HILFE, mein Computer spinnt

Ungefähr jede zweite Zuschrift an den Technik-Treff beginnt mit solchen oder ähnlichen Worten. Ein bestimmter Computer mit einer bestimmten Soundkarte und einer bestimmten Grafikkarte läuft mit einem bestimmten Spiel nach einer bestimmten Zeit nicht mehr richtig. Wenn aus dem Brief eine mögliche Fehlerursache deutlich hervorgeht, dann helfen wir natürlich gerne und veröffentlichen das Problem sowie dessen vermutete Lösung.
Leider ist es aber in den meisten Fällen unmöglich, eine praktikable Ferndiagnose zu stellen – man müßte den mürrischen PC direkt vor der Nase haben, um nach dem Wurm im Getriebe zu suchen. Auch Ihr Hausarzt kann Ihnen am Telefon oder gar per Post nur allgemeingültige Ratschläge geben; bei ernsten Problemen will er seinen Patienten schon leibhaftig vor sich sehen.
Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir deshalb nicht alle Computerprobleme lösen können und Ihnen dringend empfehlen, bei ernster PC-Verstimmung einen kompetenten Fachhändler aufzusuchen – mit dem Sorgenkind unter'm Arm.

Große Disk mit wenig Platz

Ich will Weihnachten endlich vom Amiga 500 auf einen PC umsteigen. Über 386, 486, Local Bus und die ganzen Taktfrequenzen habe ich schon viel gelesen, aber wer kann mir sagen, ob ich ein 5,25-Zoll-Diskettenlaufwerk brauche? Bislang kannte ich nur das 3,5-Zoll-Format, aber in der PC-Welt gibt es offenbar beides. ***(Marc Kränkl, Coburg)***

Noch. Aber gerade als Umsteiger von einer gänzlich anderen Computerschiene können Sie die 5,25-Zoll-Diskettensaurier aus der PC-Steinzeit getrost vergessen und damit einen knappen Hunderter sparen – denn soviel kostet das zusätzliche Laufwerk. Die modernere 3,5-Zoll-Disk speichert mehr Daten (1,44 statt 1,2 MByte), ist schneller im Zugriff und zudem kleiner und robuster. Da in fast keinem neuen PC mehr ein 5,25-Zoll-Laufwerk serienmäßig eingebaut ist, hat zum Beispiel Marktanführer Microsoft jüngst beschlossen, nahezu alle Softwarepakete ausschließlich mit 3,5-Zoll-Disketten auszuliefern – die wabbeligen 5,25-Zöller erhalten Sie nur noch bei Bedarf zugeschickt.

Monitor mit langer Leitung

Mein PC ist in einem Towergehäuse untergebracht und steht auf dem Fußboden, ein gutes Stück vom Schreibtisch entfernt. Maus- und Tastaturkabel reichen gerade mal eben so an die Schnittstellen heran, doch das Monitorkabel ist hoffnungslos zu kurz. Gibt es so etwas wie ein Verlängerungskabel für die Bildschirm-Signalleitung?

(Gabriele Hofer, Dingolfing)

Solche Kabel gibt es im Computerfachhandel und in vielen Kaufhäusern, doch sie sind mit Vorsicht zu genießen: Schärfe und Helligkeit des Bildes nehmen nämlich drastisch ab, wenn die Signalleitung verlängert wird. Faustregel: Je länger das Zwischenstück und je höher die Grafikauflösung, desto deutlicher ist die Qualitätseinbuße sichtbar. Ein Beispiel: Eine Verlängerung um 50 cm bei einer Auflösung von 640x480 Pixeln ist unbedenklich, während ein drei Meter langes Kabel von einer 1024x768 Pixel feinen Grafik nur noch ein verwischtes Fragment zum Monitor befördert, welches augenfeindlich ist. **(ts)**

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Dann schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihnen praxisnah zu helfen.
Hier die genaue Adresse:
DMV Verlag
Redaktion PC PLAYER
Stichwort: Technik-Treff
Gruberstraße 46a
85586 Poing



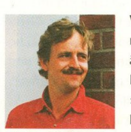
Sie wollen Ihre Meinung über PC PLAYER loswerden oder sich zu anderen Themen rund um den Computer lautstark äußern? Unsere Briefecke ist das richtige Forum für den mitteilungsbewußten PC-Besitzer. Schreiben Sie bitte an den DMV-Verlag, Redaktion PC PLAYER, Gruberstr. 46 a, 85586 Poing.

Aber bitte in Deutsch

Seit dem Anfang lese ich Ihre Zeitschrift mit Begeisterung und habe auch ein Abo, das pünktlich bei mir jeden Monat eintrifft. Grund meines Schreibens ist ein Aufruf an alle Leser, keine englischsprachigen Programme zu kaufen, sondern auf eine komplett deutsche Version zu warten, so daß auch diejenigen in den Genuß der Spiele kommen, die nicht Englisch beherrschen. Vor etwa einem halben Jahr habe ich mir Ultima 7 und Wing Commander II komplett in Deutsch gekauft und war begeistert. Da ich aber kein Englisch kann, muß ich wohl auf die beideen Nachfolger verzichten. Ich würde mir jedes Programm von Origin kaufen, wenn es davon eine deutsche Übersetzung gäbe.

(Norbert Bäßler, Schwarzenfeld)

Der Boykottaufruf scheint mir ein wenig überzogen. Es wird immer wieder weniger erfolgreiche Spiele geben, bei denen sich eine Übersetzung nicht rechnet. Da sich die konkrete Kritik auf Produkte der Firma Origin bezieht, haben wir Wolfram von Eichborn, den Geschäftsführer der deutschen Electronic-Arts-Zentrale, um eine Stellungnahme gebeten.



Wolfram von Eichborn, Geschäftsführer von Electronic Arts Deutschland, äußert sich zum Leserbrief von Norbert Bäßler:

»Ein Grund, daß Origin nur sporadisch Klassiker wie Wing Commander II und Ultima 7 eingedeutscht hat, liegt darin, daß nicht alle Programme von Origin so angelegt sind, daß sie eine schnelle und unproblematische Implementierung des deutschen Textes ermöglichen. Hinzu kommt die Tatsache, daß die Übersetzung der Bildschirmtexte nicht ein paar Stunden, sondern zumeist Wochen in Anspruch nimmt und die deutsche Version nicht zeitgleich zur englischen erscheinen kann.

Seit dem 1. Juli 1993 besteht die Electronic Arts GmbH mit Sitz in Gütersloh. Ein Anzeichen dafür, daß man den deutschen Markt sehr ernst nimmt und somit auch intensiver auf die Wünsche der Verbraucher eingehen kann. Auch alle Mitarbeiter der Electronic Arts GmbH sind der festen Überzeugung, daß Spitzenprogramme wie Strike Commander, Privateer sowie die neuen Ultima-Titel komplett in Deutsch erscheinen müssen. Das haben wir auch schon im Detail mit den amerikanischen Zentralen von Electronic Arts und Origin diskutiert, wo unsere Meinung sehr ernst genommen wird. Mit den erfolgreichen deutschen Versionen von »The Lost Files of Sherlock Holmes« und »Syndicate« haben wir durch die erhöhte Nachfrage mittlerweile beweisen, daß sich die Investitionen in die Übersetzungsarbeit gelohnt haben.

Zur Zeit arbeiten wir an einem System, das es uns erlaubt, aktuelle Neuerscheinungen in Zukunft parallel zu den englischen Versionen komplett in Deutsch zu veröffentlichen. Es ist z.B. konkret geplant, »Ultima 8« weltweit gleichzeitig in Englisch, Deutsch und Französisch zu veröffentlichen«.

OS/2-Blues

Zu allererst ein großes Lob an die Redaktion von PC Player. Ich finde die Zeitung einfach spitze, sonst hätte ich sie auch nicht im Abo. Jetzt aber ein Punkt, der mir auf dem Herzen liegt: Ich fände es super, wenn Ihr die Spiele auch unter OS2/2.1 testen würdet; zumindest ob sie laufen und wenn nicht, was man tun muß, damit sie funktionieren.

(Wolfgang Deuschle, Rain am Lech)

Danke für das Lob! OS/2 ist ein professionelles Betriebssystem für viele Anwendungen, doch zum Spielen schlecht geeignet. Die Ziele von OS/2 (möglichst absturzfreies Multitasking) und Spielen (hardwarenahe Programmierung) widersprechen sich nun mal. Deswegen läuft nicht jedes Spiel auf Anhieb. Mit umfangreichen Änderungen in OS/2-Parametern kann man so manches Programm doch noch starten, aber das ist wirklich eine Wissenschaft für sich. Außerdem sind die meisten Spiele unter OS/2 langsamer als unter DOS.

Die PC-Player-Redaktion verwendet OS/2 überhaupt nicht. Damit alle Spiele auf Anhieb laufen, ist dieses System auf keinem unserer Rechner installiert. Sämtliche Programme nochmals zu testen, ob sie auch mit OS/2 zusammenarbeiten, wäre sehr aufwendig: Wir müßten einen speziellen Computer dafür einrichten, die Spiele erneut installieren und gegebenenfalls das berüchtigte Parameter-Tuning betreiben. Die OS/2-Fans unter unseren Lesern werden sicher verstehen, daß wir diese Zeit lieber dafür nutzen, über allgemein interessante Spiele-Entwicklungen zu berichten.

Für Spiele-Freaks mit OS/2-Ambitionen gilt unser Tip: Eine Multiboot-Partition einrichten und ein »echtes« DOS für Spiele zur Hand haben. Oder: DOS-Diskette parat halten und nicht die ganze Platte für DOS durch HPFS unerreichbar machen.

Schwamm drüber

Wenn mal in zwei, drei Wörtern ein Druckfehler enthalten

ist, dann Schwamm drüber. Aber beim Inhaltsverzeichnis sollten doch wenigstens die Seitenzahlen stimmen (Beispiel: In Ausgabe 9/93 gebt Ihr an, daß das Inserentenverzeichnis auf Seite 107 steht – falsch! Es ist auf Seite 71).
Abgesehen von diesen Kleinigkeiten ist die PC Player eine 1a-Zeitschrift. Nicht zu protzig in der Aufmachung, übersichtlich und sehr informativ. Falls ich mir ein Computerspiel kaufe, dann richte ich mich auf jeden Fall nach Euren Wertungen für dieses Spiel. Als CD-Laufwerk-Besitzer interessiere ich mich außerordentlich für CD-ROM-Spiele oder -Anwendungen. Umso erfreulicher ist es, daß Ihr Euch sehr ausführlich mit diesem Thema befaßt.
Eine Frage hätte ich noch: Vor einigen Monaten habe ich mal gelesen, daß es Anfang 1994 ein »Battle Isle II« geben soll, mit völlig neuem Spielprinzip. Es soll sogar auf CD-ROM erscheinen. Stimmt das, oder hab' ich das aus lauter Sucht nach Battle Isle nur geträumt?

(Marten Ring, Beidendorf)

Das Inserentenverzeichnis wird in letzter Sekunde ins Heft montiert - da kann es sein, daß unsere Kollegen aus der Anzeigenabteilung es noch ein bißchen umstellen, während der Inhalt schon in der Druckerei ruht. Wir bitten um Milde - aber ganz ehrlich: Wieviele Leute lesen schon freiwillig das Inserentenverzeichnis? Battle Isle II soll sogar noch dieses Jahr auf Diskette erscheinen; eine CD-ROM-Fassung folgt voraussichtlich Anfang '94.

Kampf dem Kopierschutz

Unser Editorial in Ausgabe 9/93 (»Schafft den Kopierschutz ab!«) löste eine ansehnliche Flut von Zuschriften aus. Ein »schwarzes Schaf« wurde übrigens bereits bekehrt: 21st Century, die Erfinder des doppelten Kopierschutzes bei »Pinball Dreams«, geloben Besserung. Beeindruckt von der Vielzahl erboster Briefe versprach Geschäftsführer Andrew Hewson, bei zukünftigen Programmen auf Disketten-Tricksereien à la »Sie können das Programm nur dreimal installieren« zu verzichten.

Zuerst einmal ein Lob für Ihre monatlich wirklich gute Spielezeitschrift. Die seriöse Aufmachung Ihres Magazins hebt sich endlich einmal erfreulich von den anderen Zeitschriften ab, bei welchen man sich vorkommt, als denke die Redaktion, alle Spielefreaks sind unter 18 Jahre und stehen auf alberne Kommentare.
Eigentlich wollte ich Ihnen nur mitteilen, daß ich Ihren Aufruf zum Abschaffen des Kopierschutzes nur begrüßen kann. Da ich eine Menge Geld für Originalspiele ausgebe, finde ich die Behandlung einiger Softwarefirmen mehr als ungerecht. Das geschilderte Problem mit der Handbuchabfrage wurde ja bei Strike Commander sehr gut gelöst. Einmal bei der Installation eine Wortsuche über sich ergehen zu lassen, ist noch zumutbar, aber bitte nicht bei jedem Programmstart. Da Sie in Ihren Testartikeln ja oft auf komplizierte Abfragen hinweisen, ist das immer ein Zeichen für mich, um dieses Produkt einen weiten Bogen zu machen (Pinball Dreams).

(Stefan Scholz, Flensburg)

Sie befürworten die Abschaffung der Kopierschutz-Einrichtungen bei Spiele-Software. Bei den Hardware-nahen Schutzmechanismen (Keydisk o.ä.) gebe ich Ihnen recht, da dies für den rechtmäßigen Besitzer nicht nur lästig, sondern auch kostenintensiv ist, da er sich keine Backups ziehen kann und im Schadensfalle diese Disketten an den (evtl. im Ausland beheimateten) Hersteller schicken muß, da viele Händler defekte Datenträger nicht austauschen.
Anders sieht es jedoch beim »weichen« Kopierschutz aus. Diesen halte ich für sinnvoll und absolut notwendig. Denn der größte Schaden für die Softwareindustrie entsteht nicht durch die »Cracker«, sondern durch den ganz »normalen« Käufer, der sein neu erworbenes Spiel seinem Kumpel zeigt. Dieser ist begeistert und kopiert sich dieses Spiel, das er wiederum einem Kumpel zeigt, etc. Abgeschreckt werden diese Gelegenheitskopierer dadurch, daß sie sich ein 200-Seiten-Buch fotokopieren oder ein Codewheel auseinanderpfriemeln, kopieren und wieder zusammensetzen müßten.
Natürlich sollte eine Codeabfrage erträglich gehalten werden und nicht zur Verwirrung führen. Der ehrliche Kunde sollte einsehen, daß es eine Codeabfrage gibt, damit seine rechtmäßig erworbene Software nicht noch teurer wird. Desweiteren sei gesagt, daß ein Softwaregigant wie Electronic Arts sich den entstehenden Verlust vielleicht leisten kann, kleinere Hersteller geraten da eventuell schon ins Schwimmen.

(Norbert Gürich, Neuss)

Kurzer Einwurf der Redaktion: Vielleicht verkauft Electronic Arts ja gerade deshalb so viele Spiele, weil die Kunden es honorieren, daß sie hier nicht mit einem Nerv-Kopierschutz belästigt werden.

Ich stimme vollkommen zu, daß bei Pinball Dreams erstens die Handbuchabfrage lästig, zweitens die nur dreimalige Installations-Möglichkeit im Prinzip eine Frechheit ist. Gerade dieses Problem ist aber eigentlich keins. Erstens mache ich grundsätzlich vor jeder Erstinstallation eine Kopie und installiere von dieser. Das heißt, ich habe das Original unverbraucht in der Hinterhand. Außerdem läßt sich die Pinball-Dreams-Diskette mit dem ganz normalen »Disccopy«-Befehl kopieren und läuft anschließend einwandfrei.
Selbst wenn jemand von der Originaldiskette schon drei Installationen vorgenommen hat, kann er sich das Porto für den Umtausch sparen, denn die Umsetzung dieses Kopierschutzes ist ziemlich lächerlich. Auf der Diskette wird eine versteckte Datei namens INSTALL.SYS angelegt, die man sich in der DOS-Shell oder dem Windows-Dateimanager anzeigen und dann eben auch löschen kann. Das dürfte wohl noch jeder hinbekommen. Daraufhin können drei neue Installationen erfolgen.

(Jens Goetzke)

WORK IN PROGRESS

PC PLAYER 1/94

1993... DAS WAREN NOCH ZEITEN!

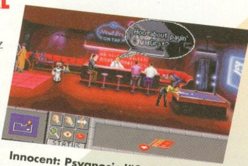
Nächsten Monat sind so viele historisch wichtige Daten zu feiern, daß wir uns einen schönen dicken Jahresrückblick erlauben werden. Das Resümee des **Spielejahres 1993** umfaßt die Kür der besten, innovativsten, faszinierendsten und gräßlichsten PC-Spiele der abgelaufenen Saison. Zeitgleich gilt es 1 Jahr PC Player zu bejubeln - machen Sie sich auf aufwühlende Enthüllungen gefaßt, die die Verlagswelt erschüttern werden. Als Nachschlagehilfe für alle Sammler gibt's außerdem ein Jahresinhalts-Verzeichnis - noch ergiebiger als die Silvesteransprache des Bundeskanzlers.



Jahresrückblick, Jahresinhalt, 1 Jahr PC Player - freuen Sie sich auf eine zeitlose Ausgabe

DANN SPIELT MAL SCHÖN

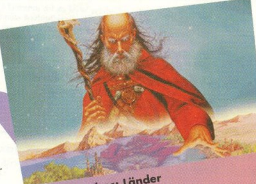
Allen Risiken zum trotz wagen wir auch diesmal eine unverbindliche Prognose, was den Inhalt des nächsten Testteils angeht. Als hochgradig sicher gilt das rechtzeitige Eintreffen von **Innocent**, dem ersten Grafik-Adventure von Psygnosis.



Innocent: Psygnosis läßt sich auf ein Abenteuer ein

Liebhaber von Strategiespielen können fest mit dem ausführlichen Test von SSIs **Fantasy Empires** rechnen. Wer auf eine kompetente Besprechung der fertig programmierten PC-Version des Fußballspiels **Striker** Wert legt, wird bestens bedient. Und mit ein bißchen Glück vollendet LucasArts gar seine neuen Leckerbissen **Sam & Max** und **Rebel Assault** bis zum nächsten Redaktionsschluß.

All dies und viele weitere **Spieletests, Tips, News und Features** rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.



Fantasy Empires: Länder erobern im AD&D-Stil

LAST-MINUTE-GESCHENKE

Panik! Nur noch wenige Stunden bis zur Bescherung und Sie brauchen noch schnell ein kleines Geschenk für einen Computerfreak? Noch besser: Wenige Stunden nach der Bescherung und Sie wollen die finanziellen Zuwendungen schnell investieren, die Ihnen zum Fest der Liebe zugeflossen sind? Nachdem wir in dieser Ausgabe höherwertige, teure Hardware vorstellten, präsentiert nächsten Monat der **Jahresend-Basar** mehr oder weniger sinnvollen Kruschkram. Preiswertes Zubehör, gute Billigspiele, Software-Soundtracks und diverse niedliche Accessoires - wie könnten Sie diesen Artikel versäumen wollen?

ORIGIN SOUNDTRACK SERIES
ORIGIN

Vom Spiele-Soundtrack bis zum Mauspad

Viel Spaß mit Ihrem PC bis zum nächsten Monat!

PC PLAYER 1/94 erscheint am 8. Dezember

FINALE

DAS SIM-PROGRAMM DES MONATS

Die jungen Leute von heute: Verwöhnt wie sonst noch was. Wenn ein Spiel keine Super-VGA-Grafik hat, ist es bei den Kids schon durchgefallen. Da können echte Spiele-Veteranen nur lamentieren: »Damals waren Spiele noch ein echtes Erlebnis. Da gab's nur CGA-Grafik in lila und violett!« Um auch Ihnen das echte Rustikal-Feeling von PC-Pionier-Software zu bieten, gibt es jetzt »SimCGA«. Es rechnet vollautomatisch im Hintergrund jede VGA-Grafik in die Original-CGA-Palette um und macht aus allen Farben einen tollen, anheimelnden Lila-Ton. An »Sim-Textmode«, welches jedes Spiel in ein reines Text-Adventure verwandelt, wird noch etwas gearbeitet. **(bs)**



VORHER:

VGA-Farben für Snobs



NACHHER:

CGA-Lilas für Veteranen

FAX-WARE MIT RECHTSCHREIBFEHLERN

Beim Installieren der deutschen Version von »WinFax Pro 3.0« warten so einige Überraschungen auf den unbedarften Faxer: So wird man beispielsweise nach der »Verkehrsausscheidungskennziffer« gefragt (gemeint ist die Zahl, mir der Sie bei einer Nebenstellen-Anlage ins normale Telefonnetz gelangen). In den mitgelieferten Fax-Deckblättern ist mal von »Turbolenzen« die Rede und Heiterkeit erregte auch das »Speichern von gereinigten Fernkopien«. Den Vogel schoß allerdings eine wohl in letzter Sekunde übersetzte Dialog-Box ab – hier war offensichtlich niemand am Werk, der auch nur die geringste Ahnung von deutscher Sprache (aber immerhin ein Wörterbuch) hat.

Keine Panik: Die Funktionstüchtigkeit des Programms wird nicht beeinträchtigt und die aufgeführten Fehler sind Einzelfälle im ansonsten korrekt übersetzten Programm.

Delrina WinFax PRO installieren

Sie einbauen Delrina Delrina WinFax für einen (14,400 bps) fax/modem. Sicherstellen Betriebssicherheit wenn [faxes] bei dieser Geschwindigkeit senden, empfehlen wir den COMxFIFO unfähig machen, Ihren SYSTEM.INI einse (Für mehre Auskunft, sehen den LESEN.MIR nach Installation datei, sind vollständig.)

Wünschen Sie, daß macht diese Änderung automatisch?

[Ja] [Nein]

[Beenden Sie Umstände]

Was will uns diese Dialogbox sagen? Winfax Pro hat kleine Macken in der deutschen Übersetzung.

DIE LETZTE TOP 5-LISTE

Bösewichter in Computer-Spielen sind immer nach dem selben Strickmuster gebaut: Ein böser Zauberer, ein herrschsüchtiger Dikator, ein neidischer Thronräuber – was Neues fällt den Programmierern wohl nicht ein. PC Player bietet deswegen zum freien Ausschlachten die fünf besten Bösewichter, die wir gerne mal in einem Computerspiel sehen würden:

PLATZ FÜNF: Mario; der italienische Klempner dreht nach sieben Nintendo-Modulen durch und schraubt dem Spieler die Wasserhähne ab.

PLATZ VIER: IBM; heimlich installiert Ihnen »Big Blue« OS/2 auf der Festplatte, weswegen Ihre drei Lieblingsspiele nur gebremst oder überhaupt nicht laufen.

PLATZ DREI: Der Melitta-Mann; versucht Sie handzufiltern und greift mit Aroma-Poren an.

PLATZ ZWEI: Bill Gates; egal was Ihre Programmierer auch programmieren – Bills Programme verkaufen sich immer besser.

PLATZ EINS: Die Telekom; In Level Eins läßt man Sie drei Monate auf einen Anschluß warten, in Level Zwei versucht man Sie mit einer Telefonrechnung in Ohnmacht zu versetzen, in Level drei folgt eine Hausdurchsuchung wegen eines angeblich illegalen Modems.

MAJOR X VERDRÄNGT DIE DOSE

Fans von Werner »Tiki« Küstenmacher müssen sich an Netzwerk-Spezialist Novell wenden, um die jüngsten Cartoons des Meisters zu bewundern. Die erregende Frage »UNIX – Was ist das?« wird von seiner neuen Figur »Major X« (eine MS-DOSe mit Cape und Augenbinde) auf 24 Seiten umfassend beantwortet. Warum Novell? Die bringen gerade unter dem Namen »UnixWare« die neueste Version des Betriebssystem-Klassikers auf den Markt.



SELBSTBEWUSST & WOHLKLINGEND

Wenn es uns unser Leser Fritz S. aus Aachen nicht im Original eingeschickt hätte, würden wir es kaum glauben: Das Datenblatt zu einer neuen Reinigungs-Diskette enthält mehrere echte »Brüller«. Hier einige Zitate im Original-Ton:

- Die automatisch, nachspürende, beurteilende, durführende Weispure
- Alles programmiert mit Musik und Leuchte
- Der Nachspur vom Schreiben- und Lesenfähigkeit des Kontaktkopfes: Ober- und Unterkopf können das Auslesen und Einschreiben nachspüren
- Der Magnetbahn wird voll benutzt
- Bildschirm-Erscheinung: Zeigen sich der ganze Bildschirm mit der Leuchte
- Jeweils 1 Scheibe Reinigungsdiskette, 1 Scheibe programmierte Diskette

Auf daß unsere Laufwerke immer sauber bleiben – mit Musik und Leuchte! ***(bs)***